Capítulo 4

A PARTE DA IMAGEM

A imagem só existe para ser vista, por um espectador historicamente definido (isto é, que dispõe de certos dispositivos de imagens), e até as imagens mais automáticas, as das câmaras de vigilância, por exemplo, são produzidas de maneira deliberada, calculada, para certos efeitos sociais. Pode-se pois perguntar *a priori* se, em tudo isso, a imagem tem alguma parte que lhe seja própria: será tudo, na imagem, produzido, pensado e recebido como momento de um ato — social, comunicacional, expressivo, artístico etc?

Com todo rigor, a *parte da imagem* pode ser completamente atribuída a um ou outro dos agentes da história social das imagens. Se a isolamos aqui, de modo um pouco artificial, é por pura comodidade, para apresentar um conjunto de pesquisas sobre a representação que, de certa forma, consideraram a imagem como dotada de valores imanentes.

Cedemos, assim, neste capítulo à tentação de personificar a imagem, de fazer dela a fonte de processos, de afetos, de significações. Mas limitaremos estritamente essa tentação, pois examinaremos apenas um dos valores da imagem, seu valor representativo, sua relação

com a realidade sensível, reservando para o último capítulo seus valores expressivos, os que se pode considerar como ainda mais "próprios" à imagem e que pertencem, portanto, à estética e às doutrinas artísticas.

1. *A analogia*

Já encontramos a noção de **analogia**, isto é, o problema da semelhança entre a imagem e a realidade, ao examiná-lo (cf. capítulo 1, 2.1, e capítulo 2, 1.1 e 2.2) do ponto de vista do espectador, e de como este pode perceber em uma imagem algo que evoque um mundo imaginário. Retomaremos a mesma questão, mas evidenciando desta vez a própria imagem, ou melhor, a relação entre a imagem e a realidade que ela supostamente representa (dito de outra forma ainda, vamos considerar a representação não tanto como resultado, a ser apreciado por um espectador, mas sim como processo, produção, a ser obtido por um criador).

1.1 Fronteiras da analogia

1.1.1 Analogia: convenção ou realidade?

Nosso hábito profundamente arraigado de ver quase sempre imagens fortemente analógicas costuma fazer com que apreciemos mal o fenômeno da analogia, ao relacioná-lo de modo inconsciente a um tipo de ideal, de absoluto, que é a semelhança perfeita entre a imagem e seu modelo. Essa atitude, que tem *status* teórico, ainda se acha em estado primitivo em todo telespectador que identifica absolutamente a imagem vista com a realidade documentária, em todo fotógrafo amador que considera suas chapas como um fragmento do real etc. Até as perturbações introduzidas, há um século, na visão artística da realidade não foram suficientes para abalar esse hábito; hoje ainda, o cubismo por exemplo, se é aceito pelo grande público como estilo autenticamente artístico, continua a ser concebido como modo de representação *deformante*, que se *afasta* da norma analógica, sempre mais ou menos fotográfica.

Convém começar por relativizar, quanto possível, essa concepção "absolutista" da analogia — sem que por isso se renuncie totalmente, como o fazem alguns teóricos, à própria noção de analogia. A esse respeito, citaremos mais uma vez o trabalho de Ernst H.Gombrich, que compreende, entre outros, o grande clássico *L'art et l'illusion*, exemplar pelo caráter matizado e fundamentado de sua posição. A tese central de Gombrich é dupla:

1. toda representação é convencional, mesmo a mais analógica (a fotografia, por exemplo, na qual se pode atuar mudando alguns parâmetros ópticos — objetivas, filtros — ou químicos — películas);

2. mas há convenções mais naturais do que outras, as que agem sobre as propriedades do sistema visual (especialmente a perspectiva).

Ou seja, para Gombrich, a analogia pictórica (ou, em geral, a analogia icônica[1]) tem sempre duplo aspecto:

— o aspecto *espelho*: a analogia redobra [certos elementos de] a realidade visual; aliás a prática da imagem figurativa talvez seja imitação da imagem especular, a que se forma naturalmente em uma superfície d'água, em uma vidraça, no metal polido;

— o aspecto *mapa* (*map*): a imitação da natureza passa por esquemas múltiplos: esquemas mentais vinculados a universais, que visam tornar a representação mais clara ao simplificá-la; esquemas artísticos oriundos da tradição e cristalizados por ela etc.

O que diz Gombrich, nesses termos figurados retomados de seu artigo "Mirror and map" (1974), é que há sempre mapa no espelho: apenas os espelhos naturais são puros espelhos. Ao contrário, a imitação deliberada, humana, da natureza, implica sempre desejo de criação concomitante ao desejo de reprodução (e que freqüentemente o precede)[2], e essa imitação passa sempre por um vocabulário da pintura (mais tarde da foto e do cinema) que é *relativamente autônomo*. Assim se explica, por exemplo, que "o mundo jamais se assemelha, de forma alguma, a um quadro, ao passo que um quadro pode assumir a

1. O único adjetivo diretamente derivado da palavra "imagem", é "imaginário" — que adquiriu sentido específico vinculando-o à imaginação. Recorre-se portanto à raiz grega *ikon*, para forjar esse "icônica" que, na utilização neutra aqui adotada, nada mais significa do que: "da imagem, pertencente à imagem, próprio à imagem".

2. É assim que Gombrich interpreta o famoso "eu não procuro, eu encontro" de Picasso: não procuro reproduzir a natureza, mas encontro — isto é, olho as coisas, os traços etc, que se animam sob minhas mãos.

aparência do mundo": no quadro, essa aparência do mundo é modelada, e modulada por esquemas que visam fazer compreender. A arte é também "o que ensina a ver".

Vamos examinar rapidamente abordagens teóricas que insistiram, de maneira mais unilateral, seja no aspecto espelho, o aspecto mimese, seja no aspecto mapa, o aspecto referência.

1.1.2 Analogia e mimese

Mímesis é uma palavra grega que significa "imitação" e encontra-se, nos filósofos gregos, em dois contextos bastante distintos:

— contexto narratológico: Platão, em particular, designa assim na maioria das vezes uma forma particular de narrativa, a narrativa [oral] "por imitação", em que o narrador arremeda os personagens, adotando sua linguagem, suas formas de pensamento etc (ver adiante, 4.1.1);

— contexto representacional: em Aristóteles, mais nitidamente ainda em Filóstrato, a *mimese* designa a imitação representativa, no sentido de que falamos neste capítulo.

Mimese é, no fundo, um bom sinônimo de *analogia*. Nós o adotamos aqui para designar o ideal da semelhança "absoluta", forçando um pouco seu sentido, exatamente porque a maior parte das teorias da analogia ideal postula um efeito de crença induzido pela imagem analógica, que tem relação com o fato de que essas imagens são, também, diegéticas (no sentido atual da palavra, isto é, carregadas de ficção). A encarnação mais absoluta dessa teoria é sem dúvida o já citado artigo de André Bazin, "Ontologie de l'image photographique" (1945); eis um resumo da tese de Bazin:

— a história da arte é a de um conflito entre a necessidade de ilusão (de reduplicação *do mundo*), sobrevivência da mentalidade mágica, e a necessidade de expressão (compreendida por Bazin como expressão "concreta e essencial" do mundo). Essas duas necessidades estavam harmoniosamente acopladas na arte pré-renascentista, mas a invenção da perspectiva, "pecado original da pintura ocidental", separou-as, atraindo a arte exageradamente para o lado da ilusão;

— a fotografia fez com que a pintura se libertasse da semelhança, na medida em que satisfez mecanicamente o desejo de ilusão: a foto

é essencialmente, *ontologicamente*, objetiva — logo, mais crível do que a pintura. A foto possui "poder irracional que arrebata nossa crença".

Essa tese é notável por sua coerência: se a imagem fotográfica é crível, é porque é perfeitamente objetiva, mas só podemos julgá-la como tal em virtude de uma ideologia da arte que atribui a esta a função de representar (e eventualmente de exprimir) o real, e nada além disso. Bazin admite que haja mapa no espelho, com a condição de que esse mapa tenha de fato a neutralidade de carta geográfica, de que informe apenas sobre o território, e não sobre o topógrafo. Último remate da teoria: Bazin estima que se é o real e somente o real que convém representar e exprimir, é porque ele possui um *sentido* — de origem necessariamente divina (só Deus pode dar um sentido ao real), logo necessariamente oculto. O importante é portanto exprimir a significação do real; a ilusão, atingível, é um objetivo menor.

Não se trata aqui de desenvolver a crítica desse texto muito marcado por seu contexto filosófico e crítico (Bazin cita implicitamente Sartre, Malraux e Teilhard de Chardin). Basta apenas reter a asserção do título: a imagem fotográfica tem uma essência, que é ser uma "alucinação verdadeira", "embalsamar" e "revelar" o real em todos os seus aspectos, inclusive temporais. É pois a encarnação de uma semelhança ideal, apta a satisfazer a necessidade de ilusão mágica que está no fundo de todo desejo de analogia.

1.1.3 Analogia e referência

Se Bazin acha que a analogia "perfeita" responde a uma necessidade fundamental e eterna do homem, há teóricos que pensam que ela é apenas um acidente na história das produções humanas, e que a analogia — jamais perfeita — é somente uma das modalidades, não mais importante do que outras, de um processo mais amplo que chamaremos a *referência*.

Esse termo é retomado na obra já citada de Nelson Goodman, *Languages of art* (1968, 1976), que visa formular os fundamentos de uma "teoria geral dos símbolos" (este último termo englobando, no caso, todos os artefatos da comunicação humana, letras, palavras, textos, imagens, diagramas, mapas, modelos etc) e dos "sistemas de símbolos", ou "linguagens".

Nessa empreitada, conduzida sob a forma extremamente abstrata que é a da filosofia analítica anglo-saxônica, a questão da analogia e a própria questão da representação são por direito secundárias, e abordadas apenas em razão das confusões que podem acarretar. Para Goodman, a noção de imitação quase não tem sentido: não se pode copiar o mundo "tal como ele é", simplesmente porque não se sabe *como* ele é. Essa expressão só pode, pois, significar isto: "copiar um aspecto do mundo tão normal quanto possível, visto por um olho inocente" — mas não existe nem normalidade absoluta, nem olho inocente, já que a visão é sempre paralela à interpretação, até na vida mais cotidiana. Ao copiar, nós fabricamos.

Assim a construção teórica elaborada por Goodman inclui a analogia em uma tipologia de encaixes, em que ela só figura a título quase anedótico, como caso particular do processo semântico fundamental da referência:

referência	denotação	representação
		expressão
	exemplificação	

Nessa terminologia, trata-se sempre de processo de simbolização do real, isto é, de produção de artefatos "intercambiáveis" no interior de uma sociedade, que permite se referir convencionalmente a ele. A denotação distingue-se da exemplificação pelo fato de a segunda realizar-se na presença do referente e a primeira, na sua ausência: a denotação é definida por Goodman como *symbolizing without having*, simbolizar sem ter. Quanto à distinção entre representação e expressão, ela é definida como remetendo a uma diferença de natureza do referente, concreto no primeiro caso, abstrato no segundo: representam-se objetos concretos, exprimem-se valores (dos objetos) abstratos.

Nessa perspectiva, a semelhança, a analogia, torna-se fenômeno menor, a ponto de nem mesmo ocasionar um tipo próprio de referência. Assim, a analogia pode teoricamente intervir em cada um dos tipos de referência, e se historicamente esteve sobretudo associada à representação, foi, para Goodman, por acaso. Ele faz uma longa exposição demonstrando que a semelhança (na hipótese de ser alcançável, coisa de que ele duvida) não é, de forma alguma, necessária à representação além de também não ser suficiente. Ou seja, logicamente falando, não há nenhuma relação entre semelhança e representação.

> O livro de Goodman vai muito além da questão da analogia. Em particular, estuda extensamente tipos de imagens como as imagens "coletivas" (as que representam uma classe de objetos, isto é, um objeto não-singularizado que é supostamente característico de todos os objetos do mesmo gênero), as imagens "fictícias" (aquelas cujo objeto denotado é inexistente no mundo real, por exemplo uma imagem de unicórnio) e o que ele chama *representation as*, representação-como ou representação-em (representação de alguém como se fosse um outro, por exemplo uma imagem de mr. Pickwick como Dom Quixote). Em todos esses casos a analogia está presente, mas contanto que se distinguam dois denotados da imagem: um denotado concreto, que é seu modelo, e um denotado abstrato, que é o do processo referencial em seu conjunto.

1.2 Índices e graus de analogia

1.2.1 A analogia como construção

É quase impossível sintetizar abordagens tão antinômicas quanto as de Bazin e as de Goodman. No entanto, a partir da breve exposição precedente, pode-se dizer que a analogia:

— possui realidade empírica, que já está na origem. A analogia constata-se perceptivamente, e é dessa constatação que nasceu o desejo de produzi-la;

— foi produzida artificialmente, no decurso da história, por diferentes meios, que permitiram atingir uma semelhança mais ou menos perfeita;

— sempre foi produzida para ser utilizada com fins simbólicos (isto é, vinculados à linguagem).

As imagens analógicas, portanto, foram sempre construções que misturavam em proporções variáveis imitação da semelhança natural e produção de signos comunicáveis socialmente. Há *graus de analogia*, segundo a importância do primeiro termo — mas a analogia nunca está ausente da imagem representativa.

> Essa gradação do fenômeno da analogia é fácil de evidenciar pelo confronto de imagens que possuem o mesmo referente, mas produzidas em circunstâncias sociohistóricas diferentes. Um objeto tão elementar como uma árvore proporciona inúmeras imagens variáveis, a partir de um esquema básico que permanece quase sempre o mesmo (distinção

entre tronco e galharia, entre ramagem e folhagem etc). Outro exemplo esclarecedor é o de cenas inteiramente convencionais, tratadas com estilos diferentes: uma cena religiosa como a Anunciação, muito representada na pintura européia do século XII ao XVII, conserva em essência todos os seus traços mais codificados (símbolo do leito com cortina vermelha como metáfora do sangue do parto, o lírio e os recipientes de vidro, para a pureza da Virgem etc), ao passo que a representação de conjunto da cena está de acordo com o estilo dominante, tornando-se mais naturalista no século XV, mais dramática e com mais efeitos luminosos no século XVII etc.

1.2.2 Os índices de analogia

Durante muito tempo considerou-se a analogia como um processo do "tudo ou nada": uma imagem era ou não era analógica e, se o fosse, seu sentido correspondia à sua semelhança com a realidade. Foi contra essa concepção de um "purismo icônico" (Ch. Metz) que reagiu, com meios variados, a maioria das abordagens recentes da imagem. Em particular, o trabalho semiológico desenvolvido nos anos 60 na Europa, em redor de Roland Barthes, de Umberto Eco, de Christian Metz, muito contribuiu para desligar teoricamente a noção de imagem da de analogia.

É de um artigo de Metz (cujo título, "Au-delà de l'analogie, l'image", é em si um programa) que tiramos a expressão "graus de analogia", para designar o fato de que a imagem decerto contém "analogia", mas que além disso a analogia só serve, na maioria das vezes, para veicular uma mensagem que nada tem de analógico nem mesmo de visual (mensagem publicitária, religiosa, narrativa etc). Quase na mesma época, um artigo de Barthes sobre fotografia (partindo da análise de uma fotografia publicitária para uma marca de massas alimentícias) assumia uma posição semelhante: não há imagem puramente denotada que se contente em representar desinteressadamente uma realidade desinteressada; ao contrário, toda imagem veicula numerosas conotações provenientes do mecanismo de certos códigos (eles mesmos submetidos a uma ideologia).

Mas, em seu artigo, Metz vai mais longe e diz que a *própria analogia é codificada*, logo culturalmente determinada de A a Z. Chega até a identificar como códigos as próprias propriedades do sistema visual. Sem dúvida tem-se, com esta última proposição, um exemplo das dificuldades às quais conduz qualquer abordagem da imagem como tendo sentido imanente, já que, se há codificação na visão, não pode ser no mesmo sentido que a codificação vinculada às conotações

Graus de analogia. Três maneiras de ver cavalos: à esquerda, *Les cavaliers de l'Apocalypse*, miniatura do século XI; à direita, *Le roi Philippe II à cheval*, de Rubens; abaixo, *Le derby*, de Géricault.

da imagem, por exemplo. Assim trata-se sobretudo, para Metz, de ressaltar que toda imagem, por mais "perfeitamente" analógica que seja, é *utilizada* e *compreendida* em virtude de convenções sociais que se baseiam, em última instância, na existência da linguagem (este é um dos postulados básicos da semiolingüística).

> Devemos observar que, no artigo ora citado, Barthes não partilha o "absolutismo" códico de Metz. Para ele, a foto é "uma mensagem sem código": não há regras de analogia fotográfica, porque esta não manifesta códigos historicamente variáveis. Barthes insiste ao contrário, de forma unilateral, na natureza de registro e de traço da fotografia, no caráter mecânico e "objetivo" desse registro, e na crença que dele resulta, ao que chama de "o ter-estado-lá das coisas". Posição também um pouco excessiva, em que Barthes enaltece a analogia fotográfica (sem dúvida pela comparação com a analogia pictórica, em que as codificações são infinitamente mais aparentes). De fato, se a foto é um traço, uma marca, esse traço é entretanto modelável, e pode intervir-se de modo "codificado" em diferentes estágios: enquadramento, escolha da distância focal, do diafragma, do tipo de revelação e de tiragem etc.

Em vez da noção de código, sempre marcada por sua origem lingüística, preferimos, portanto, para designar esta idéia de que a analogia é uma construção, executada por etapas e utilizável convencionalmente, a noção de *índice*, e falaremos de índices de analogia para designar todos os elementos da imagem que participam dessa construção de conjunto. Duas observações:

1. Há entre os índices de analogia de que falamos e o que chamamos mais acima índices (perceptivos) de profundidade (cf. capítulo 1, 2.1) paralelismo evidente. Isso não é ocasional; do ponto de vista da percepção, os índices de profundidade são parte, importante, dos índices de analogia.

2. Há, no entanto, entre essas duas noções uma diferença também evidente e capital, pois se os índices de analogia são destinados a serem percebidos (logo, a tornarem-se índices perceptivos) devem primeiro ser produzidos, fabricados. Nossa discussão dos índices de profundidade perceptíveis pelo olho se referia a qualquer situação visual, quer implicasse ou não imagens, ao passo que os índices de analogia de que falamos aqui são os que *foram postos* em imagens.

É quase impossível fornecer uma lista desses índices, embora todos os índices perceptivos tenham correspondentes em termos de índices de analogia. Aí se encontrarão todos os índices espaciais, estáticos como a perspectiva e dinâmicos como a paralaxe do movimento se a imagem incluir o movimento, mas encontrar-se-ão também

índices que levam em conta a luz, a cor, a expressão da matéria etc — categorias que ocasionaram codificações particulares ao longo da história da representação, sobretudo na pintura.

> Todas as histórias da arte consagram um capítulo às perturbações na representação do espaço no Renascimento (cf. 2, adiante). Mas esse período foi igualmente muito rico em novidades referentes a outros índices de analogia. As célebres aquarelas de Dürer, por exemplo, que representam um buquê de violetas, um tufo de grama, um coelho, visam menos a restituição de um espaço profundo do que a restituição das texturas, segundo convenções muito diferentes do que havia sido realizado até então, quantitativa (Dürer desenha mais talos de erva, mais pêlos do coelho) e qualitativamente (a cor é "mais justa", os efeitos de luz "mais verossímeis"). O que não significa um progresso absoluto, pois o mesmo artista produziu, simultaneamente, célebres gravuras representando um rinoceronte, que são "irrealistas": retomam os esquemas então em vigor para representar esse animal, em especial os que traduzem de forma visual a lenda segundo a qual era revestido de couraças, como uma armadura.

1.3 De novo o realismo

1.3.1 Realismo e exatidão

Se retornamos aqui à noção de **realismo**, já abordada a respeito do espectador (cf. capítulo 2, 2.2.2), é porque, na história da arte ocidental há vários séculos, essa noção tendeu a ser mais ou menos confundida com a de analogia. Hoje ainda, na linguagem corrente, imagem realista é a imagem que representa analogicamente a realidade e que se aproxima de um ideal relativo da analogia (ideal que a fotografia representa bem).

É importante, portanto, fazer uma nítida distinção entre realismo e analogia. A imagem realista não é forçosamente a que produz uma ilusão de realidade (ilusão aliás infinitamente pouco provável, como vimos também no capítulo 2, 2). Nem é mesmo forçosamente a imagem mais analógica possível, e sua melhor definição é a de *imagem que fornece, sobre a realidade, o máximo de informação*. Ou seja, se a analogia diz respeito ao visual, às aparências, à realidade visível, o realismo diz respeito à informação veiculada pela imagem, logo à compreensão, à intelecção. Nos termos de Gombrich, pode dizer-se que a analogia está vinculada ao aspecto espelho e o realismo ao aspecto mapa.

Perspectiva invertida. Nesta *Natividade*, do início do século XI, o leito da Virgem e a manjedoura com o boi o o burro estão em perspectiva invertida (o lado mais próximo de nós é menor do que o lado mais afastado).

Entretanto, a definição que acabamos de dar não é inteiramente satisfatória (é até, em um sentido, fácil de refutar). Pode-se, de fato, fornecer a mesma quantidade de informação ao utilizar convenções representativas muito diferentes, das quais algumas podem ser percebidas como bem irrealistas. Um exemplo simples (tirado do livro de Nelson Goodman) é o do que se chama *perspectiva invertida*: em muitas iluminuras do final da Idade Média, encontram-se cenas representadas em profundidade, mas nas quais as retas que deveriam ser perpendiculares ao plano da imagem, em vez de serem desenhadas como convergentes, dirigindo-se a um ponto de fuga (ver 2.1, adiante), são desenhadas como divergentes. Nesse sistema perspectivo, um cubo será representado de tal modo que se verá não o interior de suas faces laterais, mas o exterior dessas faces. O efeito produzido em nós, espectadores ocidentais do século XX, é complexo: esse sistema parece irrealista, porque não se assemelha à perspectiva fotográfica que é dominante para nós; ao mesmo tempo, nós o compreendemos como convenção eventualmente aceitável, já que estamos mais ou menos familiarizados com a história da arte, e que o cubismo, entre outros, acostumou-nos um pouco a esse gênero de "inversão". De todo modo, é claro que se for aceita a convenção da perspectiva invertida, esta veiculará, em potencial, exatamente a mesma informação espacial que a perspectiva com ponto de fuga central. Se o realismo de uma imagem não está simplesmente vinculado à quantidade de informação que ela veicula, é preciso acrescentar uma cláusula a nossa definição: a imagem realista é a que fornece o máximo de informação *pertinente*, isto é, uma informação facilmente acessível. Ora, essa facilidade de acesso é *relativa*, depende do grau de estereotipia das convenções utilizadas em relação às convenções dominantes. Se "quase qualquer imagem pode representar quase qualquer coisa" (Goodman), então o realismo nada mais é do que a medida da relação entre a norma representativa em vigor e o sistema de representação efetivamente empregado em determinada imagem.

1.3.2 Realismo, estilo, ideologia

O realismo é pois uma noção relativa; não há realismo absoluto, nem mesmo simples realismo (convém sempre especificar de *qual* realismo se fala). Aliás, como a palavra, ou mais exatamente seu sufixo, *ismo*, indica, o realismo é uma tendência, uma atitude, uma concepção, em suma, uma definição particular da representação que se encarna em um *estilo*, em uma escola. Os historiadores e críticos de

arte recensearam assim diversos realismos[3] (diversas escolas realistas), e há poucas similitudes entre, por exemplo, o realismo reivindicado por Courbet em meados do século XIX, o "realismo socialista" que foi hegemônico nas artes na URSS durante vários decênios, o "neo-realismo" no cinema italiano de 1945 e o que se etiquetou às vezes como "realista" na pintura holandesa dos séculos XVII e XVIII.

Esses diferentes estilos realistas são evidentemente determinados pela demanda social, em particular, ideológica. O realismo socialista que, de todos os realismos, foi o que recebeu a mais explícita e mais nítida teorização, obedece assim a cânones relativos não só aos tipos de cenas representadas (na pintura: cenas de trabalho "socialista", reuniões de dirigentes, conferências, cenas militares etc), mas também, e sobretudo, à figura humana (gestos expressivos, tipos característicos, vestimentas, atitudes). As instruções aos artistas contidas em diversos discursos do ministro Andreï Jdanov, nos anos 30, especificam que essas figuras devem ser "mais realçadas, mais próximas do ideal" socialista: confissão límpida do fato de que o realismo tem menos a ver com o real do que com o ideal, a convenção.

Mas a própria noção de realismo não é pertinente com relação a todas as normas de representação. Em certas épocas da história da arte, a representação não visa de forma alguma ao realismo, porque não procura representar o real. Vamos citar o exemplo bem conhecido da arte egípcia, na qual muitas figuras representam cenas do além, e não deste mundo; mais geralmente, isso vale para todas as artes sacras, no sentido de André Malraux (arte dos deuses, anônima, inteiramente situada no domínio do sagrado e cortada da aparência), da arte grega arcaica às artes oceânicas, africanas etc. No fundo, é a própria noção do real que é ideológica, e o fato de esse conceito existir há séculos não deve mascarar sua falta de universalidade. Só pode, portanto, haver realismo nas culturas que possuem a noção de real e que lhe atribuem importância. Quanto às formas modernas do realismo (digamos, desde o Renascimento), elas provêm de um vínculo, também plenamente ideológico, estabelecido entre o real e suas aparências: reencontramos aqui a noção de "ideologia do visível", de que falamos na linha de Jean-Louis Comolli no capítulo 3, 3.2.

3. Uma exposição recente no Centro Pompidou em Paris, consagrada a tendências da arte do século XX, tinha assim por título: *Les réalismes*.

Convém, no entanto, observar que a imagem "sagrada" tornou-se hoje uma variedade mais rara, e que nenhum estilo representativo relativamente recente escapa totalmente à ideologia do real (senão à ideologia do visível). Em *L'art et l'illusion*, Gombrich não hesita em dizer que a única grande mudança em toda a história da arte é, enfim, a passagem da imagem primitiva (que vale como substituta da coisa, como ídolo) à

O realismo socialista no cinema (abaixo) e na pintura (em baixo).

imagem ilusionista, que remete ao visível. Sem chegar a tanto, é claro que mesmo a iconografia religiosa mais codificada (as repetitivas estátuas do Buda, por exemplo, sem falar dos ícones cristãos ortodoxos em que a presença divina está supostamente infusa) repousa sobre a representação parcialmente realista das aparências sensíveis — que pode, por outro lado, rejeitar essas aparências no domínio da ilusão (o "véu de Maya" da religião bramanista).

Essa ideologia do visível na representação culmina por exemplo na pintura acadêmica do século XIX, como mostrou Michel Thévoz (1980), que nela vê o "estágio supremo" da hegemonia do visível e da racionalização dessa hegemonia como engodo. Ele acrescenta que a hegemonia do olhar é apenas um efeito do sistema da troca generalizada, fundada nos *equivalentes gerais* (o ouro no domínio do valor econômico, o rei para o valor político, o falo para o domínio do simbólico). A hegemonia manifesta-se concretamente, no século XIX, por uma visibilização generalizada da experiência, em que o saber sobre o mundo tende a colocar este à distância e a fornecer modelos cada vez mais abstratos, cada vez mais matemáticos, a ponto de o real confundir-se com o descritível. O que caracteriza a idade acadêmica é que essa visibilização tem efeitos inteiramente negativos, de engodo, o "efeito de real" tornando-se um substituto neurótico e não mais uma abertura para a realidade: o visível torna-se aí ilusão de óptica generalizada. Para Thévoz, o realismo acadêmico é um idealismo.

Devemos observar, para terminar, que a reivindicação realista, importante na arte ocidental, também nela não foi universal: houve escolas que invocaram o Irrealismo, o não-realismo, o surrealismo, ou simplesmente uma concepção da Arte como "superando" o realismo. Convém citar esta frase de um fotógrafo do final do século XIX, Henry Peach Robinson, reveladora do desejo de arte da foto, que se sente limitado em sua função de reprodução: "A arte da fotografia não está na exatidão; começa a partir do momento em que ela é alcançada."

2. *O espaço representado*

Como já dissemos a propósito da percepção (cf. capítulo 1, 2.1), o espaço é uma "categoria fundamental de nosso entendimento" (Kant), aplicada à nossa experiência do mundo real. Do ponto de vista perceptivo, o espaço refere-se sobretudo à percepção visual e à percepção "háptica" (percepção ligada ao tato e aos movimentos do

corpo); dessas duas percepções, é aliás a segunda que nos dá o essencial de nosso "sentido do espaço", e a vista aprecia sempre o espaço em virtude de sua ocupação por um corpo humano móvel.

A representação do espaço nas imagens planas (pintura, foto, filme) só pode reproduzir alguns desses traços da visão do espaço, em particular, como também já vimos (cf. capítulo 1, 3.2), os relativos à *profundidade*. Mas, no que se segue, manteremos sempre em segundo plano esta idéia de que o espaço é uma categoria mais complexa do que sua representação icônica.

2.1 A perspectiva

2.1.1 A geometria perspectiva

A perspectiva é uma transformação geométrica, que consiste em *projetar* o espaço tridimensional sobre um espaço bidimensional (uma superfície plana) segundo certas regras, e de modo a transmitir, na projeção, uma boa informação sobre o espaço projetado; de maneira ideal, uma projeção perspectiva deve permitir que se reconstituam mentalmente os volumes projetados e sua disposição no espaço. As regras dessa transformação são muito variáveis, e existe, geometricamente falando, uma grande quantidade de sistemas perceptivos, pelo menos potenciais. Na prática, dois tipos principais foram utilizados:

1. As perspectivas de centro. Nesses sistemas perspectivos, retas paralelas entre si no espaço de três dimensões são transformadas em retas (ou em curvas) convergentes em um ponto. A variedade mais importante desse tipo é evidentemente a perspectiva de ponto de fuga central, inventada no Renascimento sob o nome de *perspectiva artificialis*, mas também foi preconizado às vezes o emprego de perspectivas "curvilíneas";

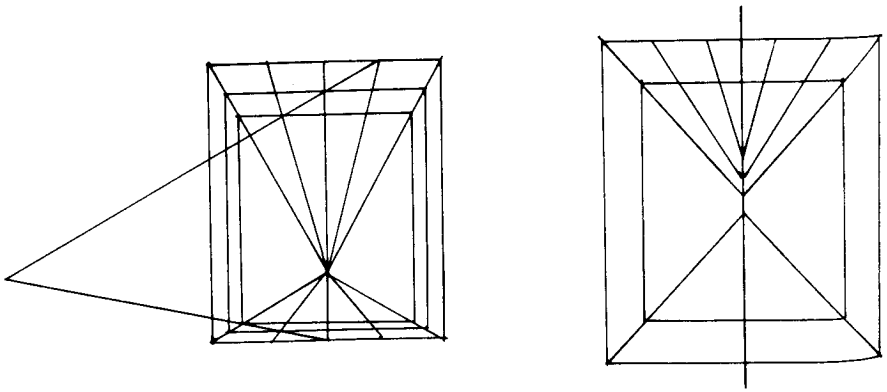
2. As perspectivas "de vôo de pássaro", em que as paralelas permanecem paralelas em projeção.

Entretanto, é sempre possível definir outros tipos, e alguns foram efetivamente utilizados na história das imagens. Citemos apenas a perspectiva dita "de espinha de peixe" (ou ainda "de eixo de fuga") em que as retas perpendiculares ao plano do quadro convergem para um eixo central, e não para um ponto. Em seu livro sobre a perspectiva, Erwin Panofsky apresenta inúmeros exemplos desse tipo

na pintura romana e na pintura da Idade Média, sem que se possa dizer aliás que se trata de sistema tão rigoroso quanto os que citamos anteriormente; em particular, o grau de convergência permanece razoavelmente arbitrário, e sobretudo esse sistema resolve muito mal o caso das outras retas, as não perpendiculares ao plano do quadro: a seu respeito trata-se mais de pseudo-sistema ou de quase-sistema.

2.1.2 A perspectiva como "forma simbólica"

Qualquer que seja o sistema considerado, o problema da perspectiva começa com sua utilização. Alguns sistemas são deliberadamente utilizados de modo muito convencional: é o caso por exemplo da *axonometria* dos arquitetos e dos topógrafos, que é um sistema não centrado, de retas paralelas. Os sistemas que foram historicamente usados na representação pictórica e depois fotográfica, têm todos esse mesmo valor de convenção, e nunca será demais insistir em que um sistema perspectivo pode ser sempre virtualmente substituído por outro sem que a informação dada pela imagem seja substancialmente alterada. Mas todos os sistemas foram escolhidos por outra coisa além de sua simples capacidade de informação, e, conscientemente ou não, cada sistema foi destinado a exprimir uma certa idéia do mundo e de sua representação — uma certa concepção do visível.



A perspectiva: à esquerda, perspectiva de ponto de fuga central; à direita, perspectiva de espinha de peixe.

Demos um pouco acima (cf. 1.3) o exemplo da perspectiva dita *invertida*. Ora, é claro que a escolha deste sistema (que mais é um pseudo-sistema) corresponde à preeminência concedida a certos valores simbólicos sobre o realismo visual; segundo Jean Wirth (1989), ela serve para *abolir* o espaço e a distância, ao trazer o fundo para a frente do quadro, e ao conferir-lhe escala maior que a do primeiro plano (o que é coerente com o grande tamanho, determinado simbolicamente, dos personagens do fundo). Assim, a perspectiva *cavaleira*, utilizada pela quase totalidade das estampas japonesas clássicas, e na qual não há ponto de fuga, corresponde a uma recusa em hierarquizar o próximo e o distante etc.

Ao contrário, no sistema dominante entre nós, que se impôs na pintura ocidental a partir do início do século XV com a *perspectiva artificialis*, procurou-se copiar a perspectiva natural processada no olho humano. Mas essa cópia não é desinteressada, e, dessa forma, concede-se à visão papel de modelo de toda representação. Assim, a perspectiva centrada, fotográfica, ainda que aqui tenha sido pouco tratada, testemunha também uma opção ideológica ou, mais amplamente, simbólica: fazer da visão humana a regra da representação.

Foi o que quis exprimir Panofsky, ao definir a perspectiva como a "forma simbólica" de nossa relação com o espaço. A noção de forma simbólica, já mencionada (cf. capítulo 3, 3.3.3), é devida ao filósofo alemão Ernst Cassirer para designar as grandes construções intelectuais e sociais pelas quais o homem se relaciona com o mundo (para ele, a linguagem como forma simbólica dos objetos na comunicação verbal, a imagem artística como forma simbólica das idéias na comunicação visual, os mitos e depois a ciência como forma simbólica de nosso conhecimento do mundo natural) — insistindo na relativa autonomia dessa esfera do simbólico, que se desenvolve e se constrói segundo suas regras próprias. Ao retomar essa noção, Panofsky visa mostrar, não que a perspectiva é uma convenção arbitrária, mas que cada período histórico teve "sua" perspectiva, isto é, uma forma simbólica da apreensão do espaço, adequada a uma concepção do visível e do mundo. Devemos insistir em que essas diferentes perspectivas nada têm de arbitrário, explicam-se ao contrário com referência ao contexto social, ideológico e filosófico que lhes deu origem. No que diz respeito em particular à *perspectiva artificialis*, ela se tornou possível (até mesmo necessária) pelo aparecimento, no Renascimento, de um "espaço sistemático", matematicamente ordenado, infinito, homogêneo, isótropo; aparecimento ligado ao espírito de exploração que ia

levar às "Grandes Descobertas" e também ao progresso da matemática em outros domínios. O importante é que essa forma de perspectiva apareceu, não em relação a uma verdade visual absoluta, mas como meio de divisão racional do espaço, correspondente à óptica geométrica — ou seja, para seus inventores, Leon Battista Alberti e Filippo Brunelleschi, *à maneira como Deus investiu o universo*. Essa perspectiva é então uma forma simbólica porque responde a uma demanda cultural específica do Renascimento, que é sobredeterminada politicamente (a forma republicana de governo aparece na Toscana), cientificamente (desenvolvimento da óptica), tecnologicamente (invenção das janelas vitrificadas, por exemplo), estilisticamente, esteticamente e, é claro, ideologicamente.

Essa maneira de apresentar a perspectiva renascentista como o produto puro e simples de um contexto intelectual e cultural é muito esquemática — e, aliás, não é exatamente a de Panofsky. Em seu livro *L'origine de la perspective* (1987), Hubert Damisch demonstra que a perspectiva não tem uma história, se a história for entendida dentro do modelo linear que leva do nascimento a morte — mas *histórias* — e que por meio dessas histórias sempre emprega a visão do mundo e o exercício do pensamento.

No fundo, o que Alberti e Brunelleschi descobriram, entre outras coisas, foi (dito evidentemente em termos anacrônicos) que o que é visto, "ecologicamente", no "mundo visual", não pode ser representado geometricamente sem renunciar à ilusão de profundidade. Foi essa descoberta, secundária no Renascimento (já que é o olhar de Deus que a *perspectiva artificialis* procurava simbolizar), que permitiu que o mesmo sistema fosse investido por outros valores simbólicos. Como veremos (2.3 adiante), a perspectiva instalou-se no teatro para ajudá-lo a hierarquizar os olhares em torno do olhar do rei, ao passo que, na pintura, cada vez mais considerou-se que a perspectiva centrada "representava" o modo especificamente humano de apropriação do visível.

2.1.3 O debate sobre a perspectiva

Por construção, a imagem perspectiva (designaremos assim daqui para frente a imagem construída segundo as leis da *perspectiva artificialis*) produz uma convergência das linhas em um plano; em particular, as linhas que representam retas perpendiculares ao plano da imagem convergente em um ponto, o *ponto de fuga principal*, também chamado às vezes de *ponto de vista*. O que significa que a

perspectiva é um sistema centrado, cujo centro corresponde, quase automaticamente, à posição do observador humano.

Foi esse traço considerado relevante em muitas discussões do século XX sobre a perspectiva. Por volta de 1970, desejou-se ver na perspectiva um sistema inteiramente adequado à emergência de um sujeito "centrado" no humanismo (e todo determinado por esta emergência). Como acabamos de observar, houve efetivamente, na história da arte ocidental, um encontro entre o centramento da concepção de mundo sobre o sujeito humano e um sistema perspectivo que tinha sido inventado para explicar a presença de Deus no visível (em Alberti o raio central, o que une o olho do pintor ao ponto de fuga principal, chama-se ainda *raio divino*). Mas esse encontro foi muito progressivo como, aliás, a própria constituição da noção de sujeito: esta, iniciada pelo humanismo, prossegue com Descartes e o *cogito*, com a filosofia das Luzes, com o romantismo. Assim, em certa medida, o centramento da representação e sua assimilação à visão humana são fenômenos mais característicos da pintura em torno de 1800 e, é claro, da fotografia incipiente.

> Convém particularmente relativizar as teses desenvolvidas (por Jean-Louis Comolli, Marcelin Pleynet, Jean-Louis Baudry, cf. capítulo 3, 3.2.3) sobre a câmara como máquina de fazer perspectiva, "logo" como instrumento marcado pela ideologia humanista e pela ideologia burguesa, que dela deriva. Além do fato de a câmara, como a máquina fotográfica, poder falsificar muitíssimo a perspectiva (basta usar focais muito longas ou muito curtas), não houve *uma* ideologia burguesa do século XV ao século XX, mas diversas formações ideológicas sucessivas que foram suas manifestações. A visão da história que tende a "achatar", uns sobre os outros, diversos valores simbólicos da perspectiva, que esta teve ao longo de vários séculos, não é portanto muito rigorosa. (Acrescentemos que para Damisch [1987], que critica com vigor essas teses, "o humanismo [toscano ou outro] não podia contentar-se com a perspectiva dita central, assim como não podia contentar-se com a definição pontual de sujeito [...] que é seu corolário".)

Inversamente, a posição acadêmica tradicional, que vê na perspectiva o único sistema cientificamente legítimo, encontrou novos defensores que, contra o relativismo histórico de Panofsky, sustentam a idéia de uma cientificidade, logo de validade absoluta, intemporal, do sistema inventado no Renascimento. É o caso de alguns teóricos da percepção, que distinguem insuficientemente a perspectiva óptica de sua representação nas imagens, e não vêem que considerar o olho como modelo da visão é uma ideologia como outra qualquer (mesmo que ela pareça mais natural).

Essas discussões devem ser relacionadas com as profundas transformações da representação no século XX. Pierre Francastel, em *Peinture et société* (1950), mostrou que as "revoluções" formais no interior da pintura traduzem uma profunda mudança de sensibilidade ao visual e o nascimento de uma nova concepção do espaço. Como diz muito bem Marisa Dalai Emiliani: "A crise da perspectiva na cultura moderna deve ser relacionada com a nova concepção de espaço, introduzida pelas geometrias não-euclidianas e, no domínio científico, pela teoria da relatividade; coincide, por outro lado, com a crise da função tradicional da arte como *mimese*, à qual a estética idealista opõe uma nova visão da arte concebida como conhecimento e linguagem."

Se essas discussões são a parte mais visível da reflexão recente sobre a perspectiva, são também a parte mais especulativa, e é justo mencionar que, simultaneamente, a investigação histórica sobre a perspectiva progrediu muitíssimo, numa linha bem "panofskiana". Assim, Miriam Schild Bunim (1940) traçou a história da representação do espaço, desde a arte paleocristã até o Renascimento, atribuindo a cada "etapa" uma correspondência com as concepções filosóficas e matemáticas e com os conhecimentos técnicos e culturais; John White (1957) forneceu uma história detalhada, não apenas da perspectiva linear no Renascimento, mas do que ele chama perspectiva "sintética", isto é, o sistema curvilíneo, mais empírico e menos rigoroso geometricamente do que o encontrado em Fouquet, Uccello e até, às vezes, em Leonardo da Vinci; Samuel Edgerton (1975) vinculou a perspectiva renascentista a vários fatores sociais e históricos como os progressos da cartografia; Michael Baxandall (1970 e 1972) aproximou-a da retórica humanista e dos desenvolvimentos da matemática etc. Todos esses autores, e muitos outros depois de Panofsky insistiram no fato de que a invenção da *perspectiva artificialis* é uma *redescoberta*, cuja novidade consiste menos na perfeição geométrica do que no valor simbólico que lhe é explicitamente atribuído — já que a Antiguidade greco-romana conhecia empiricamente a perspectiva, mas sem nunca lhe ter conferido tal valor. Após todos esses trabalhos, o já citado livro de Damisch, que integra os conhecimentos adquiridos (e os discute oportunamente), representa enfim, em sua complexidade, o estágio mais completo da reflexão atual sobre a perspectiva; para Damisch, a *perspectiva artificialis* é decerto uma invenção cuja história pode ser feita (ao mesmo tempo que a de suas aplicações na pintura), mas é também, mais profundamente, a manifestação histórica de um emaranhado de problemas filosóficos, presentes desde a invenção da perspectiva e ainda hoje atuais, já que são os problemas do ver e do pensar.

2.2 Superfície e profundidade

2.2.1 Espaço aberto, espaço fechado

Nem a perspectiva nem mesmo a profundidade são o espaço. Primeiro porque este se dirige de modo coordenado a nossas sensações visuais e táteis; depois porque, mesmo no interior do visível, a expressão icônica do espaço mobiliza muitos outros fatores além da perspectiva (em particular todos os efeitos de luz e de cores).

As alterações da representação pictórica no século XX evidenciaram, entre outras coisas, a preponderância excessiva que havia sido atribuída, pela importância dada à geometria perspectivista, à perfeição da ilusão de profundidade. A essa dominação da geometria reagiram alguns teóricos, por acharem-na sufocante. Assim, Pierre Francastel, em seu já citado estudo *Peinture et société* (1950) e também em certos ensaios reunidos em *La réalité figurative* (1965), propõe que se considere o espaço representado, não só do ponto de vista do visível e de sua geometria, mas de um ponto de vista múltiplo, fundado também na noção de "espaço social" de Durkheim e na noção de "espaço genético subjetivo" de Piaget e Wallon. Para ele, o espaço figurativo é uma verdadeira síntese da geometria e dos mitos próprios a uma sociedade, e, se o Renascimento valoriza a geometria euclidiana, a pintura moderna tenderá a reproduzir uma concepção mais "topológica" do espaço.

Já encontramos anteriormente, sob a forma de fantasia do espectador (cf. capítulo 3, 1.1.2), a idéia de que a representação do espaço pode ser mais ou menos racionalizada, mais ou menos visualizada. Em seus trabalhos, Francastel opõe à arte puramente visual, oriunda em sua opinião do Renascimento, o que ele chama de arte *objetiva*, fundada em uma concepção realista do objeto, que não resulta apenas da especulação intelectual sobre as percepções visuais, mas da combinação dessas percepções com as sensações táteis. O espaço dessa arte objetiva é "polissensorial e operatório", "prático e experimental"; é encontrado na arte da Idade Média e também no cubismo, na arte egípcia e nos desenhos infantis. É um espaço *aberto*

porque, fundado na noção de objeto e na geometria da proximidade, é, em si, ilimitado. Com relação a esse espaço "aberto", Francastel vê a dominação da perspectiva em cinco séculos de história da pintura como *fechamento* do espaço, que se torna limitado, de modo imaginário mas coercitivo, pela moldura da imagem, a qual se identifica por completo com as bordas do cubo perspectivo e significa concretamente a imposição da "grade" geométrica sobre o espaço real da experiência e dos objetos.

Ao prosseguir a reflexão de Francastel, Jean-François Lyotard destacou ainda, em seu *Discours figure* (1970), o aspecto negativo da construção perspectiva. Para Lyotard, o espaço sensível é organizado sob o modo da *diferença* e não da *oposição*: ora, a história da pintura é o perpétuo recalque da diferença em proveito da racionalização geométrica; Lyotard ressalta como momentos positivos dessa história aqueles em que a realidade não é mostrada segundo a óptica geométrica, mas se deixa ver "como se vê a paisagem antes de olhá-la", em Cézanne, por exemplo, e também no Masaccio dos afrescos da Capela Brancacci.

O livro de Lyotard defende uma estética bem precisa, a do figural, uma vez que a figura está ligada à emergência do desejo na representação (cf. adiante, 4.2.3) — estética, aliás, fortemente determinada pelo "freudo-marxismo" em voga em 1970, em cujo contexto Lyotard procurou depois desenvolver uma "economia libidinal". Sua leitura da organização perspectivista como repressiva é portanto apaixonante mas parcial. Ficaremos simplesmente com a idéia de que, assim como a perspectiva — qualquer que seja a perspectiva — mostra uma escolha simbólica, também o fechamento do espaço figurativo resulta da instituição de um corte do visível por um olhar, da definição do que chamaremos de **campo**, e mostra por isso, também simbolicamente, o privilégio concedido a esse olhar e à sua atividade (contra a "passividade" exaltada por Lyotard, retomando uma fórmula de Merleau-Ponty).

A palavra *campo*, nesse sentido, é de origem cinematográfica: designa, no cinema, o pedaço de espaço imaginário com três dimensões que é percebido na imagem fílmica. Sabe-se que essa noção, de origem empírica, está ligada à impressão muito forte de realidade produzida pela imagem de filme, que leva a acreditar sem dificuldade na realidade do campo como espaço profundo — e também a acreditar que esse espaço, como o espaço visível real, não pára nas bordas do

quadro, mas se prolonga indefinidamente além dessas bordas, sob a forma de fora-de-campo. É a famosa metáfora da moldura como "janela aberta para o mundo": ora, é significativo que essa metáfora, utilizada por André Bazin para a imagem cinematográfica, seja a mesma que Alberti usou com respeito à pintura perspectivista. A perspectiva, ao impor um centro ao espaço, impõe-lhe limites, organiza-o como o campo visto por um olhar (como uma *veduta*, uma vista, para retomar o nome sintomático que se dava às primeiras paisagens pintadas).

2.2.2 Campo e enquadramento

Essa definição de campo, que estende a toda a história das imagens figurativas a noção forjada pelo e para o cinema, é pois a tradução do que observamos anteriormente, a propósito do dispositivo e de sua dimensão espacial, definindo o enquadramento como atividade imaginária da pirâmide visual do pintor (cf. capítulo 3, 1.3.2): o campo é o resultado do enquadramento. Exatamente nesse ponto se vê como é difícil separar a parte da imagem da parte do dispositivo e da parte do espectador: se a imagem figurativa nos permite ver um campo visual, é porque somos capazes de referi-lo a um corte do espaço por um olhar móvel, nos termos do enquadramento perspectivo.

Essa operação tornou-se muito habitual com o cinema, no qual o enquadramento se manifesta como essencialmente móvel, sob a forma de "movimento de câmara". A mobilidade da câmara foi obtida quase desde os primórdios do cinema, primeiro colocada em um objeto móvel (barco, carro) e depois, quando se tornou mais leve, carregada no ombro. Desde então, a indústria cinematográfica inventou inúmeros aparelhos destinados a facilitar essa mobilidade e a torná-la mais calculável (grua, *dolly* e, mais recentemente, *steadycam* ou *louma*). Há muito tempo portanto que os operadores e os cineastas exploram toda a gama de possibilidades de movimentos da câmara.

> Os aparelhos recentes permitem movimentos de amplitude e de flexibilidade muito grandes. Ao mesmo tempo têm tendência a sublinhar a equivalência entre enquadramento e olhar: é especialmente o caso do *steadycam*, o qual, por construção (trata-se de um arreio fixado no operador), é destinado a reproduzir os movimentos de um olho que se desloca livremente.
> Em épocas anteriores, em que se dispunha de aparelhos menos aperfeiçoados, costumou-se utilizar o movimento de câmara de modo menos

estritamente ligado ao olhar humano. É o caso de diversos filmes europeus dos anos 20 (logo imitados por Hollywood). Em seu *Ballet mécanique*, Fernand Léger instala uma câmara na extremidade de um pêndulo, e a faz aproximar-se e afastar-se alternadamente do objeto filmado, sem que se possa atribuir esse movimento a nenhum olho diegético. Em alguns filmes alemães da mesma época, a preferência pelo desempenho da câmara deu origem ao que se chamou de "câmara desvairada" (*entfesselte Kamera*), como na cena de *Der letzte Mann* de Murnau (1926), em que a embriaguez do personagem é traduzida por um movimento giratório da câmara em torno dele, ou como em várias cenas de um filme que utilizou sistematicamente esse "desvario", *Variété*, de Ewald-André Dupont (1925).
Com referência a essas diferentes utilizações, Edward Branigan (1984) propôs distinguir movimentos "funcionais", a fim de construir o espaço cenográfico, seguir ou antecipar um movimento, seguir ou descobrir um olhar, selecionar um detalhe significativo, revelar um traço subjetivo de um personagem — todos os outros movimentos de câmara sendo "gratuitos": distinção útil para a análise de filmes, mas muito contestável no plano teórico.

Assim, embora a noção de "movimento de câmara" seja empiricamente muito aperfeiçoada, tem pouca consistência teórica e revela a complexidade da relação entre imagem, espectador e dispositivo. O espectador, a quem importa o filme terminado, não tem nenhum meio de saber como se comportou a câmara que produziu determinado plano; é pois forçado a reconstruir, de modo imaginário e aleatório, esse comportamento — mas não pode evitar essa reconstrução, o movimento do quadro em relação ao campo estando quase automaticamente referido a uma pirâmide visual imaginária. Recentemente, alguns teóricos, em busca de rigor, propuseram redefinir os "movimentos de câmara" unicamente a partir do que é visto na tela, como David Bordwell (1977), ao sugerir a utilização para isso de um modelo descritivo inspirado nas teorias construtivistas da percepção. Essa tentativa é interessante *a priori*, mas pouco convincente, já que, embora se consiga descrever os movimentos das manchas luminosas na tela, isso não resolve o problema essencial de *atribuir* esse movimento a *alguma coisa*. Em particular, é essencial para o espectador saber se foi a câmara ou o objeto filmado que se deslocou e, ainda que às vezes isso seja dificultado pelo caráter relativo do movimento do quadro, se essa atribuição faz parte da interpretação normal da imagem de filme.

A ambigüidade dos movimentos percebidos na tela foi muito destacada pelos teóricos do cinema. Jean Mitry discutiu longamente a noção de "movimento de câmara", em exemplos cuja interpretação é particularmente incerta. Assim, um tipo de plano que volta com freqüência nos *westerns* consiste em mostrar o condutor de uma diligência e seu acompanhante, enquanto a diligência avança: deve esse plano ser considerado como plano fixo com relação aos dois personagens? como movimento de câmara com relação ao fundo do cenário? ou nenhum dos dois? É ainda mais difícil responder, porque tal plano pode ser produzido de várias maneiras: seja fixando a câmara em uma verdadeira diligência que avança realmente na paisagem; seja acompanhando o movimento da diligência por uma câmara montada sobre um objeto móvel que se desloca com a mesma velocidade; seja ainda filmando em estúdio uma falsa diligência diante de uma transparência.

A expressão "movimento de câmara" é, portanto, uma simplificação de linguagem, imprecisa demais para pertencer ao vocabulário teórico. Foi exposta aqui porque ressalta, de modo insuperável, tanto a diferença entre campo e enquadramento quanto o elo imaginário extremamente forte que é estabelecido entre eles pelo dispositivo, logo pelo espectador.

2.2.3 A profundidade de campo

O campo é um espaço profundo, mas representado sobre uma superfície plana, e nessa representação a profundidade é inevitavelmente modificada, já que não se pode analisar por um único ponto de vista a mobilidade essencial do olho "ecológico". Entre as trapaças que essa modificação implica, há uma tão habitual que passa despercebida: a que consiste em produzir uma imagem uniformemente nítida, embora, na percepção real, a acomodação só aconteça em uma pequena zona espacial, o resto ficando *flou* (cf. capítulo 1, 3.2). Essa nitidez convencional foi a de quase toda a pintura, com algumas exceções (a dita perspectiva atmosférica no fundo das paisagens, por exemplo), até ao impressionismo, que justamente reagiu contra ela ao cultivar o *flou*. Está também onipresente na imagem fotográfica, na qual é resultante do que se chama *profundidade de campo* da objetiva.

Sobre esse ponto, foi a teoria do cinema que mais chamou a atenção, de maneira especial, ao unir profundidade de campo e realismo. Para André Bazin, em seu artigo "L'évolution du langage cinématographique" (por volta de 1950), a filmagem com grande profundidade de campo, em Orson Welles ou William Wyler por exemplo, produz um acréscimo de realismo, um "mais-real", porque o espectador tem assim a liberdade de olhar qualquer porção da imagem (como tem a liberdade de olhar qualquer porção de espaço na realidade). Essa tese foi vigorosamente contestada, sobretudo por Jean-Louis Comolli, que destacou que a profundidade de campo, já

presente no cinema primitivo, nem por isso havia sido utilizada como fator de realismo.

Convém de fato ir ainda mais longe e separar nitidamente expressão da profundidade e nitidez uniforme da imagem. Por um lado, pode-se muito bem produzir uma sem a outra (a profundidade pode muito bem ser sugerida por um segundo plano *flou* e uma imagem muito nítida pode ser composta de modo pouco legível em profundidade), e, por outro lado, a nitidez uniforme tira partido também da ocupação da superfície da imagem. Na imagem fotográfica, que não é obrigatoriamente nítida, ela resulta de uma escolha estilística deliberada, histórica, cujo uso com certeza não é determinado unicamente pelo desejo de mais ou de menos realismo, mas também, por exemplo, por um desejo de composição mais segura da imagem. Logo, vamos insistir: a profundidade de campo não é a profundidade do campo.

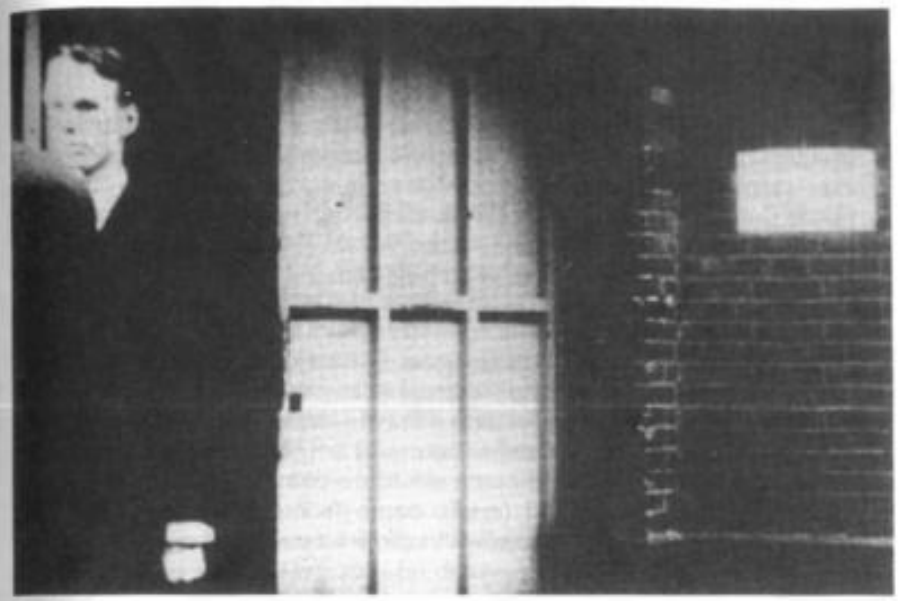
2.3 Do campo à cena

2.3.1 O fora-de-campo

A noção de *campo*, no sentido em que a definimos[4], só é plenamente adequada a um tipo de imagens historicamente definido: as provenientes do fantasma da pirâmide visual, fixa (como é o caso nas especulações do Renascimento sobre a perspectiva) ou móvel (como é o caso desde o final do século XVIII, com o desenvolvimento do estudo do natural). Ela deve portanto sua importância apenas ao fato de que esse tipo de imagens é, hoje ainda, de longe o mais difundido. É delas que iremos falar nestas últimas indicações sobre a representação do espaço.

Como dizíamos, foi o cinema que deu a forma mais visível às relações do enquadramento e do campo. Foi também ele que levou a pensar que, se o campo é um fragmento de espaço recortado por um olhar e organizado em função de um ponto de vista, então não passa

4. Existem outras definições possíveis, especialmente se a idéia de campo for referida não ao espaço tridimensional representado pela imagem, mas ao espaço bidimensional da superfície da imagem: fala-se por exemplo de "campo" plástico da imagem como "campo" de signos (Meyer Schapiro) etc.



O fora-de-campo no cinema (*Non réconciliés*, de Straub e Huillet, 1965) e na pintura (*O sacrifício de Abraão*, de Caravaggio, c. 1600): sempre uma questão de olhar de entrada ou de saída.

de um *fragmento* desse espaço — logo, que é possível, a partir da imagem e do campo que ela representa, pensar o espaço global do qual esse campo foi retirado. Reconhece-se a noção de **fora-de-campo**: noção também de origem empírica, elaborada na prática da filmagem cinematográfica, em que é indispensável saber o que, do espaço prófílmico, será e o que não será visto pela câmara.

Conforme sua dupla mobilidade (movimento aparente, mobilização do enquadramento), a imagem fílmica dá acesso, pelo menos potencialmente, de modo mais constante às partes não vistas do espaço diegético que constituem o fora-de-campo. É a observação fundamental feita por André Bazin em seu artigo "Peinture et cinéma" (1950), em que define a imagem de filme como "centrífuga" e seu quadro como *cache*[5] móvel (e não como fronteira intransponível e definitiva). Em seguida essa observação foi estendida, especialmente pelo exame sistemático das possibilidades práticas de passagem do campo para o fora-de-campo: a esse respeito, foi Noël Burch quem forneceu, em *Praxis du cinéma* (1969), a tipologia mais detalhada, ao distinguir seis segmentos do espaço fora-de-campo, segundo sua localização em relação ao campo (à esquerda, à direita, na frente etc), e três tipos principais de passagem.

O artigo de Bazin implicava uma comparação entre imagem fílmica e imagem pictórica, e visava concluir que o fora-de-campo, natural e essencial para a primeira, era quase proibido à segunda. No entanto, pode ser muito produtivo fazer funcionar, retroativamente, a noção de fora-de-campo a propósito da imagem fixa, pictórica ou fotográfica. Já falamos (cf. capítulo 3, 1.2 e 1.3) das imagens "descentradas" ou "desenquadradas" produzidas por alguns pintores ou fotógrafos, que supõem sejam considerados os contornos da imagem, do fora-de-campo. Se Degas ou Caillebotte costumam cortar seus personagens pela borda do quadro, é porque tencionam sugerir ao espectador que prolongue imaginariamente o quadro para além dessa borda[6]. Assim, certos autores chegaram a contestar totalmente a idéia de Bazin: para Jean Mitry, por exemplo, a pintura pode perfeitamente produzir efeito de fora-de-campo comparável ao do cinema, sobretudo se as condições de sua visão forem equiparadas às condições de visão do filme, por exemplo ao muni-la de uma cercadura preta.

5. Papel preto destinado a cobrir uma parte da película a ser impressionada. (N.T.)
6. É importante observar que esses desenquadramentos foram na época (último quarto do século XIX) violentamente criticados como contaminação da convenção pictórica dominante do enquadramento por uma abordagem visivelmente fotográfica.

Qualquer que seja, de fato, a pertinência da noção de fora-de-campo para a imagem fixa, existe uma diferença irredutível entre esta e a imagem mutável. O fora-de-campo na imagem fixa permanece para sempre não visto, sendo apenas imaginável; na imagem mutável, ao contrário, o fora-de-campo é sempre suscetível de ser desvelado, seja por um enquadramento móvel (um "reenquadramento"), seja pelo encadeamento com outra imagem (por exemplo em um campo-contracampo cinematográfico). É a distinção que Noël Burch faz entre fora-de-campo *concreto* (no fora-de-campo momentâneo acham-se elementos já vistos e que se podem imaginar mais concretamente) e fora-de-campo *imaginário* (o que comporta elementos que ainda não foram vistos). Também, os efeitos "locais" de fora-de-campo são mais desenvolvidos e mais eficazes no cinema; o olhar em direção ao exterior do quadro é um meio banal de "interpelação" do fora-de-campo, que suscitará facilmente a idéia de que alguém ou algo é olhado — ao passo que na pintura tal olhar será percebido como mais atinente ao espectador.

> No exame do artigo de Bazin, Jean Mitry afirma que a tendência da imagem fílmica ao fora-de-campo provém essencialmente do fato de essa imagem jamais se produzir sozinha. Dessa forma, diz, a pintura seqüencial, com imagens múltiplas, produz um fora-de-campo comparável ao do cinema (dá como exemplo as *vias-sacras*, seqüência de catorze quadros expostos nas igrejas que representam a paixão de Cristo). Mas essa idéia não convence de todo, e esse "fora-de-campo" está bem longe da eficácia e da imediatidade do fora-de-campo do filme.

2.3.2 Cena e encenação

Se o fora-de-campo cinematográfico remete à idéia de uma pirâmide visual móvel (que se inscreve, portanto, em uma história da vista que excede em muito a do cinema), tem também outra origem, aliás ligada à primeira: o teatro. Em praticamente todas as suas formas, pelo menos no Ocidente, o teatro implica um duplo espaço: o de uma área de interpretação, em que os atores devem representar as personagens, e o de uma "reserva", em que os atores tornam a ser atores enquanto esperam para reencarnar o personagem.

A segregação entre esses dois espaços, como aliás entre o espaço de cena e o da sala, veio bem tarde (na França, é somente em 1759 que

se suprimem as *banquetas* instaladas no palco para espectadores privilegiados), e pode-se dizer que foram precisos três séculos, do XVI ao XVIII, para codificar de maneira mais ou menos estável a forma de representação teatral hegemônica no século XIX sob o nome de "teatro à italiana" e, em particular, para codificar a ilusão teatral. No tocante à representação do espaço, é notável que o esforço de grandes cenógrafos, sobretudo italianos (Torelli, os Della Bella, Servandoni), vise consolidar essa ilusão por meios paralelos aos da pintura, como a perspectiva, é claro (voltaremos a isso), e também a instituição de um quadro de cena ou a utilização da cortina que materializou a superfície desse quadro — que o enorme maquinário mobilizado pela ópera e pelo teatro barrocos procura sempre fazer passar de um *quadro* para outro.

É evidentemente absurdo fazer coincidir a história da pintura com a do teatro e a do cinema. É sugerida aqui uma certa convergência dessas três histórias entre o Renascimento e a invenção do cinema, em torno de uma noção central, a de **cena**. A palavra cena é aliás muito ambígua, já que designa simultaneamente o espaço real, a área de interpretação, por extensão metonímica, o lugar imaginário onde se desenvolve a ação, e o fragmento de ação dramática que se desenrola em uma mesma cena (logo, um pedaço unitário da ação), portanto determinada unidade de duração. Em sua complexa relação com o teatro, do qual é herdeiro mas ao mesmo tempo se defende, o cinema retomou quase todos esses sentidos, acentuando ora um, ora outro; quanto à pintura, ela seguiu ainda mais de perto a história do teatro, e a concepção cênica do espaço nela começou a aparecer com a organização perspectivista. Nas artes figurativas, a cena é, no fundo, a própria figura da representação do espaço, materializando bem, com a instituição do fora-de-campo (dos bastidores do teatro), o comprometimento entre abertura e fechamento do espaço, que é o de toda a representação ocidental moderna — ao mesmo tempo que significa a não existência de representação do espaço sem representação de uma ação, sem diegese. Sobretudo, no cinema e na pintura como no teatro, a noção de cena veicula a própria idéia de unidade dramática que está no fundamento dessa representação.

Se o espaço é representado, é sempre como espaço de *uma ação*, ao menos virtual: como espaço de uma encenação. A função de diretor só apareceu tardiamente no teatro, mas tornou-se hoje uma função criadora, artística, às vezes considerada como igual à do autor ou à dos atores. Isso é ainda mais verdadeiro no cinema, em que a equivalência

entre realizador, diretor e criador da obra é usual desde a famosa "política dos autores" dos anos 50. A importância crescente atribuída a quem exercia, no início, apenas a função técnica de instalação e de coordenação só se explica, de fato, com referência ao modelo cênico de espaço, cujo caráter profundamente unitário suscita a idéia de um responsável absoluto, diretor — ou pintor.

2.3.3 A cenografia

A cena teatral moderna, como já dissemos, apareceu como espaço em perspectiva e, como a pintura perspectivista, foi primeiro muito marcada pelo centramento. Em um capítulo (intitulado "Fabrique de l'illusion") da *Histoire du théâtre en France*, Jean-Jacques Roubine cita este texto de 1699: "Troque de lugar na ópera tanto quanto quiser e, depois de ter experimentado todos eles, será enfim obrigado a confessar que o melhor é o do meio da platéia", e conclui: "É porque a perspectiva frontal era destinada ao olhar do príncipe e só a ele." A arte do cenarista consistiu pois, desde o século XVIII, em conciliar essa perspectiva central com "uma infinidade de olhares comuns situados em diferentes pontos da sala".

Reconhecem-se os mesmos problemas encontrados pela pintura do Renascimento (como subordinar a representação a um centro e, em seguida, como escapar à tirania desse centro), e de fato há entre pintura e teatro um lugar de encontro mais visível que outros, a saber, a *cenografia*. Como mostra a etimologia, esse termo técnico designa a arte de pintar (em perspectiva) os cenários da cena à italiana — e depois, mais amplamente, a arte de fixar os cenários, enfim, o modo como são representados os lugares. Em um livro de 1970, intitulado exatamente *Scénographie d'un tableau*, Jean-Louis Schéfer, invertendo a filiação histórica, analisava uma tela do século XVI como uma encenação de teatro; a noção de cenografia foi aí considerada em seu sentido mais amplo, compreendendo a representação dos lugares e até incluindo as relações entre personagens e arquitetura. Essa tendência acentuou-se com a retomada do termo por parte da crítica de cinema (especialmente em Alain Bergala e Pascal Bonitzer), em que o termo "cenografia" designa de fato o aspecto espacial da encenação, ao passo que a expressão "encenação" está cada vez mais restrita apenas ao aspecto dramático, sobretudo à "direção de atores". É claro que são lamentáveis essas confusões terminológicas, mas elas têm pelo menos a vantagem de sublinhar o profundo parentesco entre a cena teatral e

sua cenografia, por um lado, a encenação pictórica, por outro, e, enfim, a construção, na *cena* de filme, de um espaço diegético unificado dramaticamente.

> Essa natureza mista do espaço cinematográfico foi percebida há muito tempo, e Pierre Francastel, por exemplo, consagrou-lhe um artigo (complexo e até um pouco confuso). Mais recentemente, Eric Rohmer (1977) tentou distinguir três tipos de espaço no filme:
> — espaço pictórico, ou imagem cinematográfica como representação de um mundo;
> — espaço *arquitetônico*, correspondente às partes do mundo, naturais ou fabricadas, dotadas de existência objetiva no pró-fílmico;
> — espaço *fílmico*, "espaço virtual reconstituído em [o] espírito [do espectador] com o auxílio dos elementos fragmentários que o filme lhe fornece".

Essa distinção, que coincide muito com a distinção entre espaço plástico, espaço pró-fílmico e espaço diegético, é infelizmente mais difícil de se estabelecer do que parece, como mostra o próprio ensaio de Rohmer, no qual aparece a dificuldade de separar o arquitetônico do fílmico.

A cenografia foi a apropriação, pelo teatro, de uma técnica pictórica de expressão do espaço a partir de um ponto de vista, a perspectiva; no filme, que possui a perspectiva por construção, a expressão do espaço é um processo sintético em que a atividade cenográfica se desloca, e ele deve preservar a coerência das vistas sucessivas. Entre o teatro clássico e o cinema, está toda a história do espaço na pintura, seu descentramento, sua não-limitação, sua explosão.

3. *O tempo representado*

Se o espaço ocasiona uma representação altamente simbólica, o que dizer do tempo? De fato a própria imagem se manifesta sempre no espaço mas só algumas imagens têm dimensão temporal. Ora, quase sempre as imagens também se incumbem, embora às vezes de modo secundário, de fornecer informação sobre o tempo do acontecimento ou da situação que representam; é preciso portanto que essa informação seja representada de maneira inteiramente convencional, codificada. As táticas utilizadas para isso são numerosas, e sem dúvida não poderemos examiná-las exaustivamente — mas apenas indicar as principais das que foram arroladas pela história das imagens.

3.1 A noção de instante

Como já dissemos a respeito do tempo do espectador, o modo normal de apreensão do tempo é o da duração, mesmo curta. Caso se imagine encurtar essa duração aos limites do sensível, ela tornar-se-á o que se chama, termo inadequado para uma definição exata mas espontaneamente compreensível, o **instante**. A imagem fixa teve uma relação privilegiada com a noção de instante, na medida em que esta procura extrair de maneira imaginária, do fluxo temporal, um "ponto" singular, de extensão quase nula, que se aproxima da imagem (ela que tem dimensão temporal intrínseca totalmente nula).

3.1.1 O "instante pregnante"

Com o aparecimento de um estilo mais naturalista na pintura a partir do fim da Idade Média, a maioria das cenas representadas pela pintura tornaram-se cenas com referente real; até as cenas religiosas como a Anunciação foram pintadas como se tivessem acontecido na realidade, ou melhor, como se tivessem sido arremedadas por figurantes em carne e osso, "encenadas".

Cada vez mais se teve a impressão de que o quadro representava, fixando-o, um momento de um acontecimento que havia realmente existido — mesmo que esse acontecimento fosse apenas a representação, sob forma teatral, de um acontecimento irrealista, sobrenatural. Formulou-se então a questão sobre a relação entre esse momento e esse acontecimento. De fato, à medida que seus meios técnicos de reprodução da realidade progrediam, a pintura se achou mais presa entre duas exigências contraditórias: representar *todo o acontecimento*, a fim de que fosse bem compreendido, ou dele representar *apenas um instante*, a fim de ficar fiel ao verossímil perceptivo. Foi somente no século XVIII que uma resposta teórica explícita foi dada a esse dilema; a resposta, muito astuciosa, consiste em considerar que não há contradição entre as duas exigências da pintura representativa, e que se pode com legitimidade representar todo um acontecimento figurando apenas um de seus instantes, *contanto que se escolha o instante que exprime a essência do acontecimento*: é o que Gotthold-Ephraim Lessing, em seu tratado *Laocoon* (1766), chama de o **instante pregnante**.

O instante pregnante (ou "instante mais favorável") é pois definido como um instante que pertence ao acontecimento real e que é fixado na representação. Essa noção foi muito útil na pintura — tanto

O instante pregnante (ou convém dizer aqui o instante decisivo?)

mais útil porque na prática já era aplicada bem antes de sua teorização — mas baseia-se em um pressuposto que não é sustentável. De fato, não há motivo para que um instante particular de um acontecimento real possa resumir toda a sua significação, como a invenção da fotografia instantânea permitiu verificar, ao mostrar que não havia "pontos" temporais. A filosofia, aliás, já repetiu muitas vezes que supor que possa existir uma fração de tempo, por menor que seja, sem movimento, torna a noção de movimento inexplicável.

O instante pregnante de fato é uma noção de natureza plenamente estética, que não corresponde a nenhuma realidade fisiológica, e representar um acontecimento por um "instante" só é possível buscando apoio, bem mais do que pensava Lessing, nas codificações semânticas dos gestos, das posturas, de toda a encenação. Para retomar o exemplo dado no começo, as Anunciações dos séculos XV e XVI são feitas, como demonstrou Michael Baxandall, para representar um "momento" particular do acontecimento (ficcional) em questão —

mas a escolha e a própria definição desse momento são feitas com referência a uma codificação de natureza retórica, que distingue tradicionalmente cinco momentos sucessivos, correspondentes a cinco estados de alma da Virgem. Algumas Anunciações são muito dramatizadas (a de Botticelli, por exemplo) e parecem fixar "fotograficamente" um instante real; mas todas foram produzidas com referência a um *sentido*, determinado por um *texto*, e é muito pouco provável que figurantes em carne e osso tenham alguma vez encarnado essas posturas, mesmo pelo espaço de um instante.

3.1.2 O "instante qualquer"

Essa divisão entre vontade de fixar o instante real e as exigências do sentido, que a doutrina do instante pregnante queria absorver, reapareceu cada vez mais forte à medida que se desenvolveram os meios de fixação do instante, com a foto. O instantâneo fotográfico, que se tornou possível por volta de 1860, permitiu enfim o acesso a uma representação autêntica de um instante extraído de um acontecimento real. Foi a partir dessa possibilidade de retenção de um instante *qualquer* que se percebeu que os supostos instantes figurados pela pintura tinham sido inteiramente reconstruídos.

O que está em jogo na oposição instante pregnante/instante qualquer é menos a possibilidade técnica de *interromper* o visível do que a oposição entre duas estéticas, duas ideologias de representação do tempo na imagem fixa. A preferência pelo instante qualquer apareceu, antes mesmo da invenção da fotografia, em certos gêneros pictóricos que se esmeravam em dar a ilusão de que não se havia escolhido o momento representado. Um pintor como P.-H. de Valenciennes especializou-se, em torno de 1780, na pintura de paisagens ao natural, nas quais atribui grande importância aos fenômenos meteorológicos; em um pequeno livro de conselhos aos pintores publicado em 1800, especifica que é preciso pintar o mais depressa possível para tentar, de alguma forma, ser mais veloz do que o tempo: aí está uma certa prefiguração do instantâneo. Encontra-se o mesmo gosto pela figuração dos estados da atmosfera (chuva, tempestade, nuvens) em muitos outros pintores, como Granet e Constable por exemplo. Em todos, o gosto do instante qualquer remete ao sentimento mais amplo do *autêntico*, que se tornou, em fins do século XVIII, valor estético, primeiro menos, depois cada vez mais importante, inclusive em detrimento do *sentido* da imagem.

A fixação, tecnicamente simples, do instante qualquer pela fotografia, não resolveu o problema, longe disso. É notável, ao contrário, que a estética do instante pregnante, isto é, do instante significante, tenha sido buscada pela fotografia de arte. Há toda uma família de fotógrafos em torno do gosto pelo *instantâneo expressivo*: instantâneo, logo, que retém um instante autêntico, *a priori* qualquer — mas expressivo, portanto que visa o sentido, a pregnância. Toda a arte desses fotógrafos (pensamos em Cartier-Bresson, em Doisneau, em Robert Frank, em Kertesz) consiste em captar esse instante, em saber enquadrar e disparar com segurança. Com isso, não obtêm instantes pregnantes no sentido pleno em que o entendia Lessing, e o sentido de suas fotografias continua bem mais ambíguo do que o das pinturas de acontecimentos: aliás não é raro que explorem essa ambigüidade, por exemplo, no senso de humor.

3.1.3 A "imagem-movimento"

Se a imagem-movimento aparece aqui, é unicamente porque sua invenção alterou os dados da representação do instante, em pelo menos dois sentidos:

— por um lado, ao permitir a representação do tempo de um acontecimento, sem ter de recorrer à tradução mais ou menos arbitrária desse tempo através de um de seus instantes;

— por outro lado, ao multiplicar os instantes quaisquer, já que o fotograma de filme fixa um instante (aproximadamente 1/50 de segundo à velocidade normal atual de tomadas de vistas) que não é determinado por nenhum *a priori* semântico, nem mesmo inconsciente.

O filme (no sentido material: a película) é uma coleção de instantâneos — mas a utilização normal desse filme, a projeção, anula todos esses instantâneos, todos esses fotogramas, em prol de uma única imagem em movimento. O cinema é portanto, por seu próprio dispositivo, negação da técnica do instantâneo, do instante representativo. No cinema, o instante só se produz na base do vivido, sempre cercado de outros instantes (cf. capítulo 3, 2).

3.2 O tempo sintetizado

3.2.1 Montagem e colagem

No fundo, a representação de um instante de um acontecimento está praticamente sujeita à utopia: com exceção de algumas imagens em que se cultiva o aleatório (instantâneos fotográficos automáticos, em intervalos regulares, por exemplo), esse instante é sempre escolhido em virtude do sentido a exprimir, depende da fabricação. A doutrina do instante pregnante, por sua insistência sobre a significação de conjunto da imagem, destaca esse caráter fabricado, reconstituído, sintético, do dito "instante" representado — que só é obtido de fato por uma justaposição mais ou menos hábil de fragmentos pertencentes a instantes diferentes. Tal é o modo habitual de representação do tempo na imagem pintada: ela retém, para cada uma das zonas significantes do espaço, um momento ("o momento mais favorável"), e opera depois por síntese, por colagem, por montagem.

Essa síntese foi tornada mais visível em formas de pintura que, ao renunciarem à pretensão de captar o instante único, exibiram ao contrário o processo de justaposição de uma pluralidade de instantes no interior de um mesmo quadro. As primeiras obras sistemáticas nesse sentido foram as do cubismo analítico (embora esse não tenha sido seu propósito), e os princípios do cubismo consistem essencialmente em tirar as conclusões da lição de Cézanne, segundo a qual toda figura natural pode decompor-se em volumes simples (esferas, cubos etc), e, por outro lado, em aumentar os pontos de vista diferentes sobre o mesmo sujeito no interior de um único quadro. Esse segundo princípio leva à construção do quadro como uma colagem imaginária de fragmentos que possuem, cada um, sua lógica espacial — e também, muitas vezes, sua lógica temporal.

Mas certamente foi o cinema que, com a prática e em seguida com a teoria da montagem, permitiu, em primeiro lugar, ampliar a noção de tempo sintetizado à imagem mutável, e depois voltar à síntese do tempo na imagem fixa, para repensar-lhe as modalidades. Esse empreendimento foi levado a termo por S. M. Eisenstein, em seu tratado *Montage* (1937-1940) e em vários textos da coletânea *Cinématisme* (reunindo artigos do período 1938-1946).

> Assim, Eisenstein analisa o retrato da atriz russa Ermolova por Valentin Serov como um caso típico de "cinematógrafo em potencial", dizendo que esse retrato é construído como uma colagem de quatro partes

delimitadas visivelmente por superenquadramentos dentro do quadro principal, que permite isolar retratos no interior do retrato, ao definir a cada vez um novo ponto de vista; ora, esses quatro pontos de vista correspondem a quatro enquadramentos diferentes (e a quatro distâncias de "tomadas de cenas" diferentes), logo, são incompatíveis. Fazê-los coexistir no mesmo quadro depende pois de muita habilidade, e sua justaposição baseia-se no mesmo princípio da montagem cinematográfica — princípio que está, para Eisenstein, mais próximo da *acumulação* do que da *seqüencialidade*.
Em uma passagem do *Montage*, Eisenstein analisa quase do mesmo modo uma gravura de Daumier, *Ratapoil offrant le bras à la République*, mas para destacar mais diretamente a montagem temporal: a posição do personagem Ratapoil é nela desmontada, membro por membro, para mostrar que as diferentes partes do corpo representam momentos sucessivos de um mesmo gesto global.

As análises de Eisenstein parecem às vezes um pouco forçadas; só têm sentido, de fato, se for admitido seu postulado segundo o qual a história da representação inclui e ultrapassa a pintura e o cinema, em proveito de grandes princípios icônicos que atravessam todas as épocas e todos os tipos de imagens. Mas, de modo muito coerente, é o mesmo postulado que informa sua concepção da montagem, complexa e generalizada ao extremo. Para Eisenstein, a montagem é um fenômeno onipresente (na poesia como no filme ou nas artes plásticas) que repousa em última instância sobre um decalque formal do funcionamento do espírito humano, por análise e síntese (Eisenstein é um dos grandes adeptos da tese de que a imagem é compreensível porque "se assemelha" em sua organização, ao psiquismo do espectador, cf. capítulo 2, 1.3).

Essa teoria da montagem cinematográfica tem o inconveniente de conceber a montagem exclusivamente como processo expressivo e semântico, em detrimento de seu aspecto perceptivo e representativo. Aplicada ao cinema, levou seu autor a relançar, sob uma forma muito parecida, a questão do "cinema intelectual" (cinema no qual a montagem é toda determinada pela busca de relações semânticas, como puro quebra-cabeça), logo, com tendência a esquecer que um plano de filme tem não apenas sentido, mas também *uma duração*. Em compensação, e paradoxalmente, ela se revela muito sugestiva, se aplicada às imagens fixas. Mesmo que não se aceitem todas as análises de Eisenstein, o princípio é aplicável a inúmeros quadros cujo tema são fatos, o que costuma ser analisado como justaposição, na forma de uma "colagem" invisível, de momentos distintos do mesmo acontecimento.

É o caso de nosso exemplo fetiche da Anunciação, em que quase sempre a atitude da Virgem não corresponde, temporalmente, à do anjo — sem falar dos numerosos casos em que a própria Virgem é figurada à custa de uma montagem de mãos, de um busto, de uma cabeça, que não são estritamente contemporâneos uns dos outros.
Cabe também assinalar um dos exemplos favoritos de Eisenstein, *L'embarquement pour Cythère* de Watteau, visto por ele, após uma observação do escultor Auguste Rodin, como um verdadeiro "corte" cinematográfico, mostrando diversos estados sucessivos de um casal genérico de namorados, primeiro sentado na grama, depois se levantando e em seguida dirigindo-se ao barco.

A colagem temporal é, pois, o modo mais freqüente de representação do tempo na pintura, mesmo quando esta pretende representar um instante único, já que, como vimos, o instante pregnante é quase sempre equivalente a uma pequena montagem.

Pode-se ainda perguntar se a própria fotografia, quando o tempo de exposição excede o do instantâneo mais breve, não funciona da mesma maneira. A ação da luz sobre a superfície fotossensível produz-se em toda a duração da abertura do obturador, qualquer que seja ela: se for um pouco longa (suponhamos a partir de um décimo de segundo), a foto fixa a marca de pequenas modificações temporais, especialmente de pequenos movimentos (mas não só: a luz, por exemplo, é que pode ter variado), de forma contínua. Essa marca não aparecerá, portanto, tão articulada quanto as colagens ou montagens de que falávamos anteriormente, uma vez que é contínuo, ininterrupto. Em todo o caso a imagem terá de certo modo *acumulado tempo, desdobrando-o* espacialmente (cf. capítulo 3, 2.2.2). Esta poderia ser a fórmula mais geral da síntese temporal na imagem: a pontos diferentes no espaço da imagem correspondem pontos diferentes no tempo do acontecimento representado.

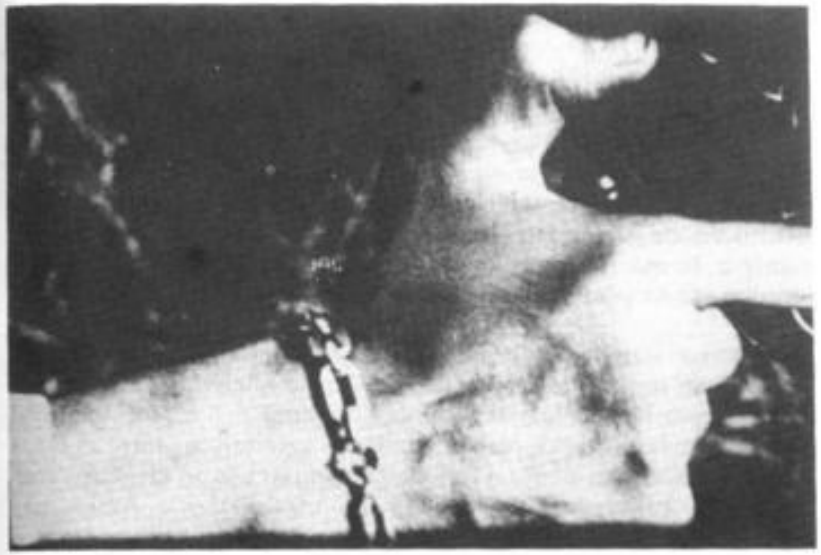
3.2.2 Seqüência e intervalo

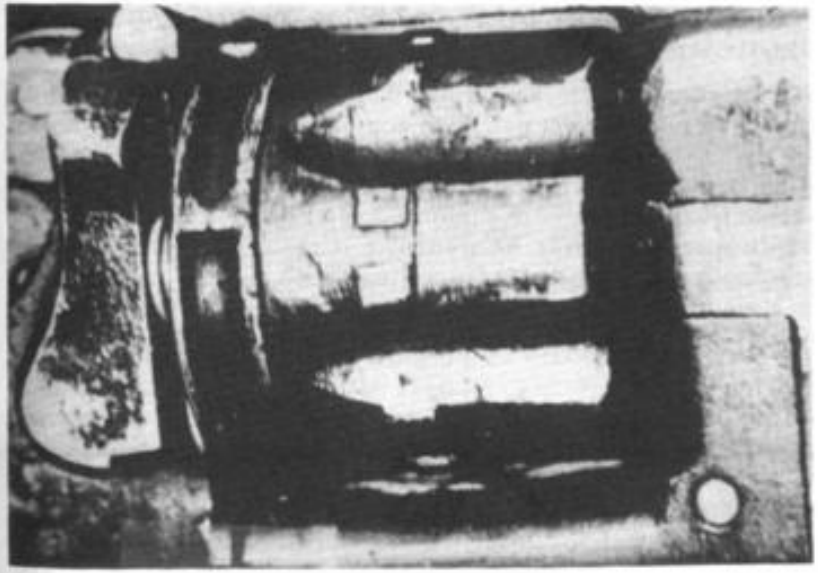
Além do modo da *acumulação*, a montagem tal como a define o cinema ainda chamou a atenção para outro modo de relações temporais na imagem (mutável ou fixa, mas, dessa vez, necessariamente *múltipla*). Esse modo é o do *salto* entre dois planos sucessivos, isto é, de uma montagem de dois planos na qual é menos importante o que une os dois planos (sua interação) do que o que os separa, que designaremos por intervalo entre eles.

Em musicologia, um intervalo é a distância entre duas notas, mensurável pela relação de suas freqüências; o ouvido um pouco treinado consegue facilmente reconhecer e apreciar essas distâncias, e a música funciona assim, concreta e positivamente, com base no que em si é apenas uma relação abstrata. Foi esta última observação que permitiu a utilização metafórica, pelo cineasta russo Dziga Vertov, do termo intervalo para designar a distância entre duas imagens de filme. Naturalmente, essa distância não é mensurável; mas Vertov propôs fazer dela o fundamento de um tipo de cinematografia deliberadamente não-narrativa e até não-ficcional, na qual a significação e a emoção nasceriam da combinação de tais relações abstratas (entre formas, durações, enquadramentos etc). A "teoria dos intervalos" foi apenas esboçada por Vertov, mas o confronto entre seus escritos e seus filmes evidencia que ele pretendia levar a metáfora bem adiante e aplicar a noção de intervalo tanto a planos sucessivos (intervalo "melódico" na música) quanto a imagens simultâneas (intervalo "harmônico"), como nas famosas superposições múltiplas de *L'homme à la caméra* (1929).

Para aquele que a lançou na teoria do cinema, a noção de intervalo não é expressamente de ordem temporal, e, para Vertov, o intervalo entre dois planos pode ser ao contrário totalmente acronológico. Mas essa noção pode ser estendida com proveito ao que estamos tratando, a representação do tempo, para designar todos os casos nos quais, entre duas imagens diferentes, temporalizadas ou não, há hiato temporal, a passagem brusca de um estado temporal para outro, sem que se possa restabelecer nenhuma continuidade. No cinema, os exemplos são bastante numerosos, com o que se chama *salto* (ou às vezes com o termo inglês, *jump cut*), que se define como uma mudança de plano em que o ponto de vista é mantido, mas uma elipse temporal é produzida.

Em um artigo de 1984, David Bordwell mostrou que o salto é uma figura estilística, cuja utilização em um filme deve relacionar-se historicamente com as normas formais em vigor para esse filme. Por exemplo, os saltos em *Acossado*, de Jean-Luc Godard (1959), são feitos para serem visíveis, de acordo com as normas do que Bordwell chama "cinema de arte"; em compensação, os saltos em Méliès são feitos para serem, senão invisíveis, pelo menos obliterados em proveito do efeito fantástico; da mesma maneira, os numerosos saltos nos filmes mudos de Pudovkin passam despercebidos porque são feitos na prática generalizada da montagem curta e descontínua.





O intervalo: entre estes dois fotogramas sucessivos de *Acossado* (J.-L. Godard, 1959), um salto visual, que não é anulado nem pela conexão metonímica (da mão que segura o revólver, ao revólver), nem pela conexão metafórica (a mão como revólver).

O salto é, portanto, como o aspecto perceptivo do intervalo (que é mais de ordem cognitiva): se o primeiro só está presente na imagem temporalizada, o segundo é possível em casos mais amplos. Pode-se, assim, falar de intervalo (temporal) entre duas imagens fixas pertencentes a uma mesma série ou a uma mesma seqüência. É a imagem instantânea, e especialmente a fotografia, que se presta melhor à constituição de séries em que o tempo é marcado (e que podem assumir a forma mais rígida da seqüência), porém, encontram-se exemplos até na pintura. Pode-se dizer que o intervalo é tanto mais interessante a considerar, tanto mais poderoso no plano estético, quanto menos narrativas forem as imagens entre as quais ele se produz. Em uma seqüência fotográfica de Duane Michals, por exemplo, que conta uma historieta, em geral de tipo fantástico ou sobrenatural (aparições, imagens do duplo etc), a distância temporal entre as fotos sucessivas é imediatamente relacionada com um tempo diegético coerente que permite preencher mentalmente essa distância. Assim, nas seqüências pictóricas tradicionais, cujo protótipo continua a ser a via-sacra, cada imagem representa um esquete semi-autônomo, e a distância entre as imagens sucessivas é preenchida intelectualmente pelo conhecimento que se tem da história contada: é muito difícil sentir, como salto, a passagem de um episódio para o seguinte.

Em compensação, a produção de várias fotografias ou de várias pinturas de uma mesma paisagem com intervalo de algumas horas, por exemplo, originará obras que, com pouca carga narrativa, insistirão na passagem do tempo entre momentos sucessivos. É o caso, bastante freqüente, entre os pintores do ao ar livre, como Valenciennes, de que falávamos há pouco; é o caso, com projeto mais intelectualizado, dos artistas "conceituais" dos anos 70 e 80 que utilizam a seqüência de fotografias justamente para figurar o tempo.

A representação do tempo sob a forma de intervalo é sempre muito intelectual, mesmo se fundada na sensação de instantaneidade transmitida eventualmente pelas imagens unitárias que o intervalo separa. O intervalo consiste sempre em manter uma distância, um afastamento, uma diferença visual entre duas imagens, e em mostrar o tempo por essa diferença. Assim, o intervalo é ainda mais perturbador perceptivamente na imagem mutável. Falávamos de Vertov e de suas superposições, mas convém também mencionar os numerosos exemplos de intervalos visuais na obra recente de Jean-Luc Godard, sobretudo nas produções em vídeo, como *Puissance de la parole* (1988) ou *Histoire(s) du cinéma* (1989). O intervalo tal como o pratica Godard

é bastante parecido com o que desejava Vertov: tensão mantida entre duas imagens, ou mais, com fins expressivos. O tempo não é aí sistematicamente manifestado; mas a gama explorada por Godard é vasta e nela o intervalo temporal é, entre outros, muito freqüente.

3.2.3 A imagem-duração

Falando estritamente, o que chamaremos *imagem-duração*, isto é, a imagem temporalizada na qual se inscreve um registro do fluxo temporal, não provém da síntese temporal. Se um plano de filme dura 22 segundos é porque, quase sempre, o acontecimento de que traz a marca durou 22 segundos; mais uma vez só nos resta retomar a fórmula admirável de André Bazin: o cinema "embalsama o tempo" e o preserva tal qual. O tempo é portanto muito pouco representado na imagem-duração; é mais apresentado, tornado presente, reproduzido de forma idêntica. Esse é no fundo, sobre um aspecto parcial da realidade, um dos raros casos em que o duplo perfeito é pensável. Essa idéia foi ainda reforçada pela televisão com a prática da retransmissão direta, na qual o tempo do acontecimento e o da imagem coincidem absolutamente — com defasagem infinitesimal, a do tempo de percurso das ondas hertzianas, de alguns microssegundos.

No entanto, essa perfeita representação do tempo raramente bastou à arte do filme (e ainda menos à do vídeo), e cineastas e *videomakers* não param de retrabalhá-la — para fazer dela mais um meio expressivo — pelo menos em três direções.

a) *A floculação dos acontecimentos*: como assinalamos acima (cf. capítulo 2, 2.2.3), o tempo do espectador não é um fluxo uniforme e neutro, um receptáculo onde ações vêm inscrever-se; ao contrário, é determinado por essas próprias ações. A imagem-duração não escapa a essa lei e sua representação do tempo é estritamente modulada por seu conteúdo diegético. As "vistas" realizadas pelos operadores de Lumière, com duração uniforme de mais ou menos 50 segundos (correspondente ao segmento de filme que pode ser impressionado de uma única vez), constituem excelente *corpus* para verificar essa modulação: algumas, fervilhantes de microacontecimentos, como *La Place des Cordeliers* em Lyon ou *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, parecerão rápidas e relativamente curtas, ao passo que outras, mostrando uma única ação realizada em toda a extensão por apenas um

figurante, como o *Maréchal-ferrant* ou as *Brûleuses d'herbes*, parecerão bem mais lentas e mais longas.

Tudo se passa, no cinema narrativo, como se o tempo pudesse "flocular", ser condensado em grãos em torno dos acontecimentos, e com tanto mais facilidade porque o acontecimento é fictício. Assim, a maioria dos grandes cineastas soube que se podia modular o tempo dessa maneira (o que se chama impropriamente "jogar com o ritmo da imagem").

Um exemplo demonstrativo encontra-se no primeiro plano do filme *Encore*, de Paul Vecchiali (1988). Como todos os planos do filme, trata-se de um plano longo, de aproximadamente 10 minutos, representando no início os acontecimentos "em tempo real". Mas ao final do plano a câmara de repente se imobiliza, por muito tempo, sobre uma porta atrás da qual um personagem acaba de desaparecer. Quando — sempre no mesmo plano — o personagem reaparece, compreende-se (pelo diálogo, pela ação em geral) que várias horas, pelo menos, devem ter-se passado entre sua saída e sua volta. Brusca aceleração do tempo diegético, que também age sobre o tempo do espectador (os 20 segundos passados sobre a porta fechada parecem longos, e é uma surpresa quando logo se compreende que, por força da narração, representavam um tempo bem mais longo).

b) *A deformação*: agimos até aqui como se a imagem-duração só pudesse reproduzir identicamente o tempo. Isso é falso, e todos sabem que é tecnicamente possível desacelerar ou acelerar essa reprodução, e em geral deformá-la. Como toda deformação (cf. capítulo 5), costumou-se praticá-la para fins expressivos, e os primeiros teóricos do cinema mudo já conheciam o interesse dessas alterações. A desaceleração, em particular, foi muito utilizada pelo cinema "de arte" europeu dos anos 20. Conhecida pelos cineastas alemães sob o nome de *Zeitlupe* (lupa temporal), foi importada com o mesmo nome por Pudovkin e Vertov; por volta das mesmas datas, cineastas como Jean Epstein ou Marcel L'Herbier, na França, usavam-na muito. O notável é que a desaceleração tenha apresentado valores muito variáveis, segundo os contextos: como meio de investigação da realidade por Vertov (ver as seqüências de esporte em *L'homme à la caméra*, que prefiguram a câmara lenta das retransmissões pela TV), torna-se instrumento de uma dramaturgia da expressão fisionômica em *La chute de la maison Usher* de Epstein (1928). Depois foi reutilizada periodicamente como figura sem significação, imposta *a priori*, mas sempre conotada como "artística" — ao passo que a aceleração assumiu mais um constante valor cômico, ligado à sua utilização freqüente no burlesco.

Pode-se ainda mencionar, como procedimento freqüente, a "inversão do tempo fílmico" (J.J. Riniéri), que consiste em mostrar um acontecimento do fim para o começo. Encontram-se exemplos desde o Cinematógrafo Lumière, com a famosa *Démolition d'un mur*, vista em 1895, que se passava primeiro pelo direito, depois às avessas, mostrando assim o muro que se reerguia saindo da poeira. Mais recentemente, Cocteau utilizou-a muito com intenção poética e fantástica, às vezes combinando-a com outras trucagens (ver o colar de pérolas que se forma na mão de Jean Marais, em *La Belle et la bête*, por exemplo). Hoje, trata-se em geral de procedimento de conotação cômica e até burlesca.

c) *A imagem-cristal*: enfim, mais radical, e, essencialmente, o cinema foi o instrumento de questionamento do caráter fundamentalmente estranho do tempo vivido no presente. Dizer que o tempo passa implica que já sentimos a virtualidade do passado no presente: o presente não existe, ou pelo menos não existe *só*, já que cada momento presente não pára de fluir para o passado, e que o presente é feito desse fluxo perpétuo e também dos efeitos de memória e de expectativa que ele produz. Reconhece-se o tema da reflexão de Gilles Deleuze, em *L'image-temps* (1985): "O passado não sucede ao presente que já não é, coexiste com o presente que ele foi." Deleuze propõe a esse respeito a noção de *imagem-cristal* para designar metaforicamente a coexistência de uma imagem atual e de uma imagem virtual, uma no presente e a segunda, "seu passado contemporâneo", o passado *no* presente. Encontra os exemplos principais no cinema dos anos 50 e 60, de Orson Welles e de Alain Resnais, que exploram o tema da memória e o transpõem em formas fílmicas, de Alain Robbe-Grillet, cujo cinema não distingue entre futuro, passado, presente e produz todos os acontecimentos sucessivos "como um único e mesmo acontecimento", e finalmente de Jean-Luc Godard, que trabalha o tempo como operador do devir, do aparecimento, da metamorfose.

O trabalho de Deleuze excede em muito um simples estudo da representação do tempo. É, entre outras coisas, uma reflexão sobre o próprio tempo, cuja compreensão, demonstra ele, foi alterada pelo cinema. No tocante à síntese temporal na imagem, ele traz um esclarecimento suplementar ao que dizíamos da colagem temporal, já que a imagem-cristal não se apresenta, formalmente, como colagem ou montagem, mas é seccionada pela dupla ação do tempo no interior dela mesma. Mais amplamente, essa metáfora do cristal, que refrata a realidade multiplicando-a, talvez seja a mais sugestiva das fórmulas que se podem aplicar à representação do tempo na imagem: refratado, parado, multiplicado, dividido — e sempre voltado para um presente.

4. *A significação na imagem*

4.1 Imagem e narração

Como observamos várias vezes, a representação do espaço e a do tempo na imagem são consideravelmente determinadas pelo fato de que, na maioria das vezes, esta representa um acontecimento também situado no espaço e no tempo. A imagem representativa portanto costuma ser uma imagem narrativa, mesmo que o acontecimento contado seja de pouca amplitude. Já que se deseja agora saber o que a imagem representa, é lógico que se comece por indagar qual é sua relação com a narratividade em geral.

4.1.1 Narrativa e mimese

A *narrativa* é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história. Além disso, esse conjunto de significantes — que veicula um conteúdo, a história, que deve se desenrolar no tempo — tem, pelo menos na concepção tradicional, duração própria, uma vez que a narrativa também se desenrola no tempo. Esta é pois a questão central que se formula: se a narrativa é um ato temporal, como pode inscrever-se na imagem se ela não é temporalizada? E, se ela o for, qual é a relação entre o tempo da narração e o tempo da imagem?

Como o nosso intuito é falar da imagem e não da narrativa, vamos reformular a pergunta e saber se, e como, uma imagem pode conter uma narrativa. Mas antes é preciso lembrar brevemente que a própria definição da noção de narrativa, desde tempos remotos, foi buscada junto com a de representação ou, melhor, de *mimese*. Como demonstrou André Gaudreault (1988), encontra-se em Platão a definição de três tipos principais de narrativa:

— a narrativa que exclui a *mimese*. Narração exclusivamente verbal em que nenhuma parte é analógica (em particular, não se relatam tais quais as palavras de um personagem). É a forma da epopéia, a que Platão preconiza;

— a narrativa que só comporta a *mimese*. Constituída por um análogo das ações e das palavras dos personagens. É em essência o teatro;

— a narrativa mista, que comporta ao mesmo tempo parte verbal e parte mimética. É a narração hoje dominante em literatura, com suas descrições, por um lado, e seus diálogos "citados", por outro.

Essa distinção entre verbal e mimético (ou analógico) é fundamental a toda a narratologia, e é encontrada sob formas variáveis em quase todos os teóricos, desde Percy Lubbock (1947) que opõe, a propósito de literatura e de narrativa escrita, *showing* e *telling*, até Gaudreault que retoma e estende essa oposição ao cinema. Para este último, a narração propriamente dita, qualquer que seja o suporte (escritural, teatral, cinematográfico), restringe-se ao *telling*, ao dizer, e propõe que se diferencie rigorosamente da narração aquilo que ele chama de *mostração* (traduzindo literalmente o *showing* de Lubbock). Assim, no filme, que é seu objeto privilegiado, Gaudreault distingue um nível mostrativo que se encarna, para ele, no plano isolado, ao passo que o nível narrativo está na atividade de montagem dos planos entre si. Em termos temporais, o plano está para ele no presente (um passado presentificado), sempre da ordem do simultâneo e do síncrono, e apenas a montagem permite escapar a esse presente perpétuo.

> Gaudreault não diz aliás que o plano de filme não contém nenhuma narrativa (seria absurdo). Para ele, o plano tem certa autonomia narrativa, mas é uma narrativa produzida no modo da mostração, que não pode chegar à verdadeira narração; esta só aparece no percurso de uma leitura contínua, que anula a autonomia dos planos. Para Gaudreault todo plano, mesmo o plano-seqüência mais longo, que comporta os movimentos de câmara mais elaborados, está no presente da mostração, já que há isocronia entre o que mostra e o que é mostrado.

O que fica dessa discussão é a asserção da possibilidade de um modo narrativo de tipo mimético, o que Gaudreault chama de mostração. É, no fundo, o problema da mostração que vamos rapidamente abordar agora.

4.1.2 Seqüência e simultaneidade

A distinção entre mostração e narração diz, entre outras coisas, que existem dois níveis potenciais de narratividade ligados à imagem: o primeiro, na imagem única, e o segundo, na seqüência de imagens. É o que havíamos constatado, a partir de outras premissas, na discussão do espaço e do tempo representados — mas na condição de não ficarmos numa concepção muito limitativa da imagem "única".

Um exemplo muito simples permitirá explicar melhor. É muito comum que imagens, fisicamente perceptíveis como imagens únicas, representem vários episódios de uma mesma história. É o caso de numerosos quadros com motivos bíblicos dos séculos XV e XVI, como *A Paixão de Cristo* de Memling, no qual Cristo é representado umas 20 vezes, em locais e com posturas diferentes, correspondendo às estações da via-sacra, ou como *A Adoração dos reis magos* de Gentile da Fabriano (1423), em que se vêem na parte superior do quadro, sob as "arcadas" formadas pela cornija dourada e esculpida, três episódios que precederam o da adoração propriamente dita. Tais quadros equivalem a seqüências de imagens, como destacou Rudolf Arnheim (1954) — que acrescenta além disso que não se deve confundir seqüencialidade e mobilidade: há imagens seqüenciais embora imóveis e obras móveis que não são verdadeiramente seqüenciais.

> É essa constatação que às vezes levou alguns autores a considerarem que os procedimentos narrativos próprios ao cinema (articulação de dois níveis narrativos, o do plano e o da seqüência de planos) eram apenas a retomada e o prolongamento de procedimentos narrativos existentes desde sempre nas outras artes. Essa observação não é falsa, mas é pena que tenha sido quase sempre enunciada sob a forma inversa: as outras artes teriam sido mera prefiguração do cinema, um "pré-cinema", termo que esteve muito em voga em torno de 1960, a ponto de ter-lhe sido dedicado um número inteiro da revista *L'age nouveau* (em que se analisavam como "pré-cinematográficas" tanto *A odisséia* quanto a Tapeçaria de Bayeux). Sob essa forma teleológica, que quer fazer do cinema o fim e a suma das outras artes, a idéia é pouco aceitável — mesmo que se encontre a tentação em autores tão importantes como Eisenstein ou Francastel.

Para resumir: o que as teses de Gaudreault e as observações de Arnheim indicam é que a narrativa (e até este embrião de narrativa que é o acontecimento) se inscreve menos no tempo do que na seqüência. É certo que há duração da narrativa, mas esta se define também pela *ordem* de sucessão dos acontecimentos. Nelson Goodman (1981) foi até mais longe e afirmou que numa narrativa (em imagens) nem o enunciado nem a enunciação são necessariamente temporalizados, e que o mais importante é a ordem da narrativa, cujas modificações podem chegar a transformá-la em algo diferente de uma narrativa (um "estudo" ou uma "sinfonia", por exemplo). No que se refere à imagem, sobretudo imagem fixa, o critério mais determinante será portanto o da narratividade: a imagem narra antes de tudo quando ordena acontecimentos representados, quer essa representação seja feita no modo do instantâneo fotográfico, quer de modo mais fabricado e mais sintético, tal como considerado em 3.2.

4.1.3 A narrativa no espaço

É ainda Arnheim que observa que se o acontecimento é a unidade fundamental de nossa percepção (inclusive visual) da realidade, isso não significa que o percebemos forçosamente no tempo. Existem, diz ele, "acontecimentos no espaço", mesmo que sua apreensão requeira o tempo. Assim, a exploração de uma gruta, o passeio por uma estrutura arquitetônica exigem tempo, mas o acontecimento que disso resulta é de natureza espacial. Para Arnheim, um acontecimento terá dimensão espacial se sua percepção exigir a apreensão de um conjunto. Por exemplo, algumas formas fílmicas insistem mais na espacialidade do que na temporalidade. Assim ele chega a dizer que a música, arte do tempo por excelência, tem às vezes existência espacial, já que uma sinfonia clássica se apreende por seqüências, e que tudo o que passou está sendo sempre modificado pelo que se passa; a idéia de conjunto que se tem da sinfonia não se baseia nas sensações instantâneas, mas na organização do todo, na sua estrutura (a memória, para Arnheim, tem estrutura mais espacial do que temporal). Inversamente, o espaço é pois um receptáculo potencial de acontecimentos — *e* o espaço representado atualiza quase sempre essa potencialidade. Foi o que observaram diversos autores da corrente semiológica: a narrativa inscreve-se tanto no espaço quanto no tempo, por conseguinte, toda imagem narrativa, e até toda imagem representativa, é marcada pelos "códigos" da narratividade, antes mesmo que essa narratividade se manifeste eventualmente por uma seqüenciação.

> É assim que Alain Bergala (1977) analisa, em seqüências fotográficas, essa marcação narrativa do espaço como manifestado no uso codificado da profundidade de campo, dos enquadramentos, dos ângulos das tomadas de vistas. Cada foto extraída das seqüências que ele analisa já conta uma historieta embrionária — porque foi encenada com essa intenção — mas sua observação pode ser estendida à fotografia em geral, porque a arte do fotógrafo consiste em definir esses parâmetros técnicos da tomada de vistas em virtude de um objetivo narrativo.
> Da mesma forma, Guy Gauthier consagrou um capítulo de suas *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens* (1989) à "Organização do espaço, elemento narrativo", em um *corpus* constituído por ilustrações de capas de revistas sensacionalistas do século XIX. Ele mostra como a imagem fixa isolada tenta remeter a um antes e a um depois (um "fora-de-tempo", um fora-de-campo temporal), e como ela condensa, em um espaço restrito, todos os signos convencionais da cena a ilustrar, sobretudo utilizando a profundidade do espaço representado.

4.2 Imagem e sentido

4.2.1 O percebido e o nomeado

A representação do espaço e do tempo na imagem é quase sempre, portanto, uma operação determinada por uma intenção mais global, de ordem narrativa: o que se trata de representar é espaço e tempo *diegéticos*, e o próprio trabalho da representação está na transformação de diegese, ou de fragmento de diegese, em imagem.

A diegese é uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que dele se tem. Toda construção diegética é determinada em grande parte por sua aceitabilidade social, logo por convenções, por códigos e pelos simbolismos em vigor numa sociedade. Isso é particularmente evidente, por exemplo, nas representações da Antiguidade, que informam mais sobre a época em que foram realizadas do que sobre a própria Antiguidade (ver as inúmeras versões cinematográficas da vida de Cristo, que apresentam estilo, indumentária, fisionomias etc consideravelmente influenciadas pela moda contemporânea: não há pontos comuns entre os Cristos do tipo "Saint-Sulpice" das *Passions*, de Pathé, no início do século; o Cristo terceiro-mundista do *Evangelho segundo São Mateus*, de Pasolini, 1964; e o Cristo decadentista de *A última tentação de Cristo*, de Scorsese, 1987).

Toda representação é relacionada por seu espectador — ou melhor, por seus espectadores históricos e sucessivos — a enunciados ideológicos, culturais, em todo caso simbólicos, sem os quais ela não tem sentido. Esses enunciados podem ser totalmente implícitos, jamais formulados: nem por isso são menos formuláveis verbalmente, e o problema do sentido da imagem é pois o da relação entre imagens e palavras, entre imagem e linguagem. Ponto bastante estudado, do qual vamos só lembrar que não há imagem "pura", puramente icônica, já que para ser plenamente compreendida uma imagem necessita do domínio da linguagem verbal.

A esse respeito, todas as abordagens estão de acordo. A semiologia, com certeza, para a qual a linguagem é o modelo e a base de qualquer fenômeno de comunicação e de significação: ver os esclarecedores artigos de Metz (1970) que mostram a existência de muitos códigos não-icônicos na imagem e que os próprios códigos icônicos só existem com referência ao verbal; ver Emilio Garroni (1973) que afirma, de forma mais crua ainda, que "há relação de interdependência definidora entre imagem e definição verbal". E do mesmo modo o estudo da percepção visual, por uma vez preocupada com o domínio simbólico: ver o célebre estudo de Julian Hochberg e Virginia Brooks (1962), a constatação empírica de que a compreensão da imagem visual aparece na criança ao mesmo tempo que a aquisição da linguagem falada, e em relação a esta.

O problema é pois comparar a maneira como imagem e linguagem veiculam as informações e como são respectivamente compreendidas. As diferentes escolas semiológicas ocuparam-se muito dessa questão:

— seja para destacar as diferenças fundamentais entre significação por imagens e significação por palavras. Por exemplo Sol Worth (1975), mostra que a interpretação das imagens é diferente da interpretação das palavras, porque os aspectos sintáticos, prescritivos e verídicos da gramática verbal não se aplicam; as imagens, entre outras coisas, não podem ser verdadeiras nem falsas, pelo menos no sentido que assumem esses termos a respeito de linguagens verbais; não podem exprimir certos enunciados, especialmente enunciado negativo (*pictures can't say ain't*, como diz o título do artigo);

— seja, ao contrário, para insistir nas similitudes ou nas necessárias relações entre elas. Já citamos Garroni e Metz (cujo artigo "Le perçu et le nommé" [1975] é sem dúvida o que mostra com mais clareza a necessidade de uma inter-relação entre a dimensão visível da imagem e sua dimensão inteligível, com a noção de "códigos de nominação icônicos"). Poderíamos acrescentar vários outros autores, de Umberto Eco e Roland Barthes até às tentativas recentes de fundar uma semiologia "gerativa" da imagem na hipótese de parentesco entre os mecanismos "profundos" de domínio da imagem e de domínio da linguagem (ver sobretudo os trabalhos de Michel Colin sobre o cinema).

Tenhamos em mente que a imagem só tem dimensão simbólica tão importante porque é capaz de significar — sempre em relação com a linguagem verbal. Convém notar que aqui nos opomos implicitamente a certas filosofias da imagem que a consideram um meio "direto" de expressão do mundo, em concorrência com a linguagem mas sem passar por ela, dispensando-a. Vamos citar, por exemplo, o *Contre l'image* de Roger Munier (1963, recentemente reeditado), para quem "a imagem substitui a forma escrita por um modo de expressão global, de grande poder de sugestão", e "inverte a relação tradicional do homem com as coisas: o mundo não é mais nomeado, ele próprio

se diz em sua repetição pura e simples, torna-se seu próprio enunciado". Munier conclui que a imagem é perigosa e que é preciso "transcendê-la integrando-a numa forma nova, ainda sem precedente, do dizer — ordenando a uma linguagem a auto-enunciação do mundo que é a imagem". Essa posição, (provocada pelo sentimento de invasão por imagens cada vez mais arrogantes, cada vez menos controladas), é entretanto ingênua. Superestima sobretudo a identificação da imagem com o mundo real, esquecendo que as "estratégias simbólicas" (Worth e Gross, 1974) utilizadas para com uma e outro não são absolutamente as mesmas, e subestima a presença "em profundidade" da linguagem na imagem, de que acabamos de falar. Quanto à "linguagem" à qual se deve, segundo Munier, subordinar a imagem, dela já existem atualizações efetivas, por exemplo o cinema! (Ao partir de uma idéia comparável à de Munier, Pasolini propõe que se considere o cinema como "a língua escrita da realidade".)

4.2.2 A interpretação da imagem

Se a imagem contém sentido, este tem de ser "lido" por seu destinatário, por seu espectador: é todo o problema da interpretação da imagem. Todos sabem, por experiência direta, que as imagens, visíveis de modo aparentemente imediato e inato, nem por isso são compreendidas com facilidade, sobretudo se foram produzidas em um contexto afastado do nosso (no espaço ou no tempo, as imagens do passado costumam exigir mais interpretação).

a) *A semiologia*: a abordagem semiológica, com sua distinção entre diferentes níveis de codificação da imagem, fornece uma primeira resposta a essa questão: em nossa relação com a imagem, diversos códigos são mobilizados, alguns quase universais (os que resultam da percepção), outros relativamente naturais, porém já mais estruturados socialmente (os códigos da analogia por exemplo, cf. 1, acima), e outros ainda, totalmente determinados pelo contexto social. O domínio desses diferentes níveis de códigos será desigual segundo os sujeitos e sua situação histórica, e as interpretações resultantes serão proporcionalmente diferentes.

> Isso é constatado diariamente em um domínio em que a semiologia costuma ser aplicada, o da publicidade. A imagem publicitária, concebida por definição para ser facilmente interpretada (sem o que ela é ineficaz), é também uma das mais sobrecarregadas de todo tipo de códigos culturais, a ponto de obstar a essa necessária facilidade da interpretação. De fato, o trabalho dos criadores consiste em fabricar imagens que possam ser lidas com a aplicação de diferentes estratégias, segundo o número e a natureza dos códigos mobilizados, e em tornar essas estratégias compatíveis; assim, o espectador mais culto, ou mais "atualizado", captará alusões, citações e metáforas que escaparão a uma leitura mais rudimentar, mas em todos os casos um significado comum deve estar presente, sob pena de insucesso.

b) *A iconologia*: mas o problema da interpretação será tanto mais crucial quanto mais o objetivo da imagem for sentido como importante. Por isso, a maioria das reflexões a esse respeito refere-se à imagem artística, considerada em geral como mais nobre, mais digna de interesse e muito mais conscientemente elaborada; logo, ao mesmo tempo mais difícil e mais interessante de olhar.

Nesse domínio, a abordagem mais importante pela coerência e influência é a da escola alemã desde Aby Warburg e seus alunos, de Erwin Panofsky a E.H. Gombrich, passando por Fritz Saxl, Rudolf Wittkower e alguns outros. É a Panofsky (1932-1933) que se deve a exposição mais sintética do método proposto, sob o nome de **iconologia**. Para ele, todo fenômeno social comporta vários níveis de sentido (logo, deve ser lido em diversos níveis). Um gesto cotidiano — cruzar com alguém que levanta o chapéu, por exemplo — possui assim várias significações:

— significação primária ou *natural*, por sua vez dividida em significação puramente fatual (referencial: compreender que um ser humano levantou um elemento do vestuário chamado chapéu) e significação expressiva (constatar que o gesto é mais ou menos amplo, mais ou menos violento);

— significação secundária ou *convencional*, que consiste em atribuir a esse gesto um valor em virtude de uma referência cultural (levantar o chapéu só tem o sentido de saudação cortês em determinada sociedade: aliás, convenção que está prestes a desaparecer, já que hoje em dia o chapéu tende a ficar "pregado" na cabeça);

— significação intrínseca ou *essencial*, que é a desse gesto se estiver relacionado com o indivíduo que o efetuou, e do qual permitirá inferir o temperamento, a cortesia etc.

A leitura das imagens artísticas efetuar-se-á segundo a mesma partição:

1. o sujeito primário ou natural, em outros termos, o da denotação: a imagem representa um homem, ele ri, balança os braços etc. Essa identificação é o que Panofsky chama estágio *pré-iconográfico*;

2. o sujeito secundário ou convencional, aquele que é compreendido quando se relacionam elementos da representação com temas ou conceitos: "perceber que uma figura de homem com uma faca representa São Bartolomeu, que uma figura de mulher com um pêssego na mão é a personificação da veracidade, que um grupo de figuras sentadas à mesa em determinada disposição e com determinadas atitudes representa a Ceia, ou que duas figuras lutando de uma certa maneira representam o Combate do Vício e da Virtude". É o estágio *iconográfico*, que supõe o conhecimento dos códigos tradicionais (e, destaca Panofsky, intencionais);

3. enfim, a significação intrínseca, que é "apreendida quando são definidos os princípios subjacentes que revelam a atitude fundamental de uma nação, de um período, de uma classe, de uma convicção religiosa ou filosófica — especificada por uma personalidade e condensada em uma obra". É o nível da análise *iconológica*, e Panofsky sublinha que essas significações podem ser, e são em geral, não-intencionais.

A "revolução" iconológica consiste pois em considerar, ao contrário das análises anteriores, que todos os elementos da obra de arte são simbólicos, no sentido amplo, isto é, constituem sintomas culturais revelando o espírito, a essência de uma época, de um estilo, de uma escola. Criticou-se muito esse essencialismo da concepção panofskiana e, mais recentemente, foi ela retomada e modificada para evitar as aporias da noção de "espírito de uma época" (*Zeitgeist*). A interpretação da obra de arte, hoje, procura antes de tudo ler essa obra historicamente, relacionando-a do modo mais exato e mais verossímil possível com seu contexto filosófico, ideológico e também material e político. Por isso, de Norman Bryson a Svetlana Alpers ou Daniel Arasse, quase todos os historiadores de arte fazem iconologia[7].

A influência dessa abordagem levou até a atingir regiões da imagem tradicionalmente muito distintas das estudadas por Panofsky, em particular, o cinema. O próprio Panofsky (1934) havia proposto, aliás, uma comparação entre o cinema de 1910 e a arte da Idade Média, no sentido de que um e outra estavam em busca de uma iconografia estável, que ajudasse a compreensão. Mas foi bem mais recentemente que apareceram verdadeiras interpretações de obras cinematográficas

7. Ver, entretanto, uma contestação interessante até dos fundamentos da abordagem iconológica (suspeita de não ser um método científico e de só revelar de uma obra o que já se lhe atribui no início), no livro de Jean Wirth, *L'image médiévale* (1989).

que igualam em rigor e em erudição as interpretações das obras pictóricas (ver especialmente as análises de *Nosferatu*, de Murnau por Michel Bouvier e Jean Louis Leutrat, e de *La prisonnière du désert*, de Ford, por J.L. Leutrat, às quais se podem acrescentar, com objetivos diferentes, muitas páginas de David Bordwell sobre Dreyer e Ozu, ou de Gérard Legrand sobre Lang). A interpretação das imagens artísticas é hoje quase sempre e em todas as suas regiões, interpretação iconológica.

4.2.3 A figura

Até aqui consideramos essencialmente o sentido da imagem como contido nos elementos representativos, os que reproduzem visivelmente objetos imaginários. Mas a comparação implícita, porém obrigatória, com a linguagem verbal, à qual fomos levados, sugere que deve existir também na imagem um nível segundo de significação, correspondente ao que se chama, nos enunciados verbais, sentido *figurado*.

A **figura** é no enunciado verbal uma configuração mais ou menos única, que se diferencia da regularidade do *discurso* pelo fato de procurar produzir sentido de um modo *mais original* (as figuras costumam ser consideradas tanto mais interessantes quanto mais novas e mais inéditas forem; ao contrário, as figuras "gastas", tornadas chavões, tendem a passar para a linguagem corrente, a perder seu valor de figura), *mais metafórico*. Este último termo e o da própria "figura" indicam que, tradicionalmente, considera-se a figura, ou melhor, o princípio figural, como uma espécie de contaminação do verbal pelo icônico. Assim os teóricos da figura procuraram fundar esse princípio figural na intervenção de outro modo de pensamento, diferente do que é empregado pela linguagem verbal "comum". Arnheim e às vezes Francastel ressaltaram a importância, no assunto, do "pensamento visual"; Lyotard (1970), que faz do figural uma pequena arma de guerra contra a primazia da linguagem, nele vê o lugar de emergência do desejo, do primário (no sentido freudiano); essa mesma idéia é transposta por Claudine Eyzikman, que a aplica ao cinema; Paul Ricoeur vê na metáfora "viva" o próprio motor da poesia — uma concepção retomada a respeito do cinema por seu discípulo Dudley Andrew (1984) etc.

Entretanto, se não faltam teóricos que consideram a figura como um princípio significante original, representando o surgimento per-

manente de novas formas de expressão, há muito poucos trabalhos analíticos que têm por objeto figuras efetivamente produzidas nas imagens. Sobretudo, a maioria desses trabalhos baseia literalmente suas definições sobre o que ensina a retórica da linguagem verbal (o que é compreensível, dada a força da tradição retórica), e procura retirar metáforas, metonímias, sinédoques e até mesmo litotes ou casos de ênfase das obras analisadas. Assinalemos algumas felizes exceções: as análises de filmes efetuadas por Dudley Andrew, reunidas sob o título *Film in the aura of art* (1984), por Jean-Louis Leutrat em seu *Kaléidoscope* (1988) e por Marc Vernet em *Figures de l'absence* (1988), análises que procuram localizar, descrever e tornar sensíveis figuras inéditas situadas em todos os níveis da obra, do mais puramente visual ao mais puramente abstrato (inclusive, no caso de Vernet, figuras relativas ao próprio dispositivo cinematográfico).

Assim, quase sempre é a figura *já realizada* que se destaca — e não sua "figuralidade", o processo de engendramento das figuras na imagem. Paradoxalmente, tudo se passa como se esse processo semântico que deve ser mais metafórico, mais diretamente relacionado a um "pensamento visual", só pudesse ser descrito com referência estrita não apenas ao verbal, mas ao literário. É preciso, sem dúvida, ver nisso sinal de que, em nossa tradição cultural, as obras representativas sempre foram muito impregnadas de literatura, de filosofia, de elemento verbal (é claro que é importante aqui o fato de a tradição cristã, por tanto tempo dominante, ser uma tradição do escrito, do Livro).

> Uma das raras tentativas para sair das categorias literárias tradicionais é a do grupo "μ", que tenta definir uma retórica da imagem fundada em categorias específicas, em particular em uma distinção rigorosa entre o nível *icônico*, já investido de sentidos predeterminados, ligados aos elementos representados, e o nível *plástico*, constituído de elementos (formas, cores, contrastes etc) desprovidos de sentido em si próprios, mas que podem adquiri-los por combinação, permuta, em suma, por sua entrada em um sistema. Essa tentativa, teoricamente original (vamos reencontrá-la mais adiante), infelizmente não foi acompanhada de análises concretas que lhe teriam verificado e precisado o alcance[8].

Em grande parte, a retórica da imagem continua por fazer.

8. Trata-se de um grupo de universitários belgas, especializados no estudo da retórica (do verbal e, aqui, do não-verbal). Como esse grupo é de composição variável, devemos especificar que é constituído, para este artigo, de Jacques Dubois, Philippe Dubois, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg e Philippe Minguet.

5. *Bibliografia*

5.1 A analogia

BARTHES, Roland. "Rhétorique de l'image", *in Communications*, nº 4, 1964, pp. 40-51.

BAZIN, André. "Ontologie de l'image photographique" (1945), *in Qu'est-ce que le cinéma?*, edição definitiva, Cerf, 1975.

DAMISCH, Hubert. *Théorie du /nuage/*, Le Seuil, 1972.

ECO, Humberto. *La structure absente*, (1968), trad. fr., Gallimard, 1971.

GOMBRICH, Ernst H. *L'art et l'illusion*, (1959), trad. fr., Gallimard, 1971.

GOMBRICH, Ernst H. "La carte et le miroir", (1974), trad. fr., *in L'écologie des images*, Flammarion, 1981.

GOODMAN, Nelson. *Languages of art*, Indianápolis, Hackett, 2ª ed., 1976.

KLEIN, Robert. *La forme et l'intelligible*, Gallimard, 1970.

MARIN, Louis. *Études sémiologiques*, Klincksieck, 1971.

METZ, Christian. "Au-delà de l'analogie, l'image" (1970), *in Communications*, nº 15, retomado *in Essais sur la signification au cinéma*, 2, Klincksieck, 1972, pp. 151-162.

THÉVOZ, Michel. *L'académisme et ses fantasmes*, Ed. de Minuit, 1980.

5.2 O espaço representado

ALBERTI, Leon Battista. *On painting* (1435-1436), trad. ing., Yale University Press, ed. rev., 1966.

AUMONT, Jacques. *L'oeil interminable*, Librairie Séguier, 1989.

BAZIN, André. "Evolution du langage cinématographique" (1950-1955), *in Qu'est-ce que le cinéma?*, *op. cit.*, pp. 63-80; "Peinture et cinéma" (1950), *ibid.*, pp. 187-192.

BERGALA, Alain (dir.). "Scénographie", *in Cahiers du cinéma*, número especial, nº 7, 1980.

BORDWELL, David. "Camera movement and cinematic space", *in Cine-Tracts*, v. 1, nº 2, 1977.

BRANIGAN, Edward. *Point of view in the cinema*, Mouton, 1984.

BURCH, Noël. *Praxis du cinéma*, Gallimard, 1969, reed. Folio, 1986.

DAMISCH, Hubert. *L'origine de la perspective*, Flammarion, 1987.

DOESSCHATE, Gezenius ten. *Perspective, fundamentals, controversials, history*, Nieuwkoop, B. De Graaf, 1964.